SUPER Soft BOOKS

CHALLENGE! Personal Computer

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

A.V.G&R.P.G II

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム II

ザナドゥ・シナリオ II
ロマンシア
太陽の神殿－ASTEKA II－
メルヘン・ヴェール II
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマ III

GAME MUSIC 楽譜集掲載!!
♪ザナドゥ・シナリオ II♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェール II
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章 著

CHALLENGE! Personal Computer
A.V.G&R.P.G II
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム II
山下 章 著

電波新聞社

ISBN4-88554-135-2 C3055 P1650E

定価1,650円(本体1,602円)

CHALLENGE! Personal Computer

A.V.G&R.P.G II

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム II

山下 章 著

電波新聞社

CHALLENGE! Personal Computer

アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム

A.V.G&R.P.G II

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム II

サナドゥ・シナリオ II
ロマンシア
太陽の神殿－ASTEKA II－
メルヘン・ヴェール II
覇邪の封印
プラスティー
アルファ
ウイングマン2
カオブランカに愛を
ウルティマ III

GAME MUSIC 楽譜集掲載!!

♪サナドゥ・シナリオ II ♪ロマンシア ♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェール II
♪覇邪の封印♪プラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章 著

A.V.G&R.P.G II CONTENTS

チャレンジ// パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームII 目次

メルヘン・ヴェールII 11

メルヘン・ヴェールIIはこんなにバージョンアップしました 12
The Prologue of Märchen Veil II 14
Scene 1 ORDEAL 16
Scene 2 MAZE 18
Scene 3 VILLAGE 20
Scene 4 RUINS 22
Scene 5 RIDDLE 24
Scene 6 CASTLE 26
Scene 7 CELLAR 28
Scene 8 DARK 30
Scene X ILLUSION 32
Scene X HELL 34
Final Scene 36
The Epilogue of Märchen Veil II 38
メルヘン・ヴェールIIキャラクター・ドット絵大公開// 39

ブラスティー 45

プロローグ 46
ますはオンディーナで旅仕度を 46
第1部：目ざせリベリオン 51
第2部：運命の選択！ そして物語は終幕へ 55
完全保存版：ブラスティー全アニメ画面大公開 58
隠しコマンド大全集 71

アルファ 73

プロローグ 74
絵コンテ&ゲームヒント大公開 75
アルファ攻略のための重要用語辞典 81
アルファ完全マップ 92

ウイングマン2～キータクラーの復活 83

プロローグ 84
ウイングマン キャラクター名鑑 84
秘コマンド大紹介 89
全アイテム・リスト 115
隠しコマンドだってこんなにあるモ// 116

カサブランカに愛を～殺人者は時空を超えて 117

プロローグ 118
1945年：奇妙な殺人事件発生// 118
1916年：謎の解明に成功// 121
1885年：元の時代もどるには 123
とっても役に立つアイテム一覧 125
原作者の今林さんからの特別寄稿 126

覇邪の封印 127

覇邪の封印完全マップ 128
プロローグ 130
覇邪の封印攻略物語 130
これが全アイテムだっ！ 140
全モンスター完全データ 142

ウルティマIII EXODUS 149

プロローグ 150
クリエイト・キャラクター 150
敵キャラクター紹介 153
ソーサリアでの冒険 154
ウルティマIIIの謎 158
呪文の効能 163
街、城の全体図を写真で紹介しよう 167
ULTIMA III DUNGEON マップ集 169
ULTIMAIII 全体マップ 180
フィナーレ 日本語版ウルティマIIIルポ 182

ロマンシア 183

こんなのありか/ 信じられない難しさ 184
各パラメーターの謎を探る 185
これが全アイテムだっ/ 185
ロマンシア王国 186
天上界 188
ロマンシア 秘テク大公開 189
アリルバ王国 190
地下迷宮 192
地下迷宮マッピング用白地図 193
地下帝国 194

太陽の神殿 ASTEKAII 197

プロローグ 198
これが最新鋭画面表示だっ/ 198
チチェン・イツァー遺跡ガイドマップ 199
全アイテム一覧 204

ザナドゥ・シナリオII 205

序幕：シナリオIIとの出会い 206
ザ・トキュメント・オブ・ザ・シナリオII 208
デカキャラ大図鑑 252
全アイテム・カタログ 256
ザナドゥ&シナリオII 秘データリスト 259
シナリオII 秘情報局 260
シナリオII 拙先テクニック講座 265
シナリオIIドット絵大全集 270
戦いずんで、日は暮れて 272

特別寄稿 メルヘン・ヴェールII開発物語 俺達もやる時ゃやるんだ

システムサコム開発部 273

特別寄稿 ブラスティー開発手記（ブラスティー設定資料集）

スクウェア 吉田青司 293

特別資料：GAME MUSIC楽譜集 291

メルヘン・ヴェールII 292
メルヘン・ヴェールI 296
ブラスティー 298
アルファ 301
ウイングマン2 302
覇邪の封印 303
ロマンシア 303
太陽の神殿 ASTEKAII 306
ザナドゥ・シナリオII 307
ウィル（プログラム・リスト） 310
ブラスティー（プログラム・リスト） 311

なぜかはじめにある"あとがき"

あるひとつのアドベンチャーII

背景は1900年代の平和な世界、舞台は東京都大田区。そこにひとりのゲームが好きな少年がいた。少年は14才のとき、ゲームセンターで見た「インベーダー・ゲーム」に魅せられ、1日1回は百円玉をコイン投入口に入れないと指がけいれんするという中毒症状に侵されていた。しかしも、その甚症物として少年のゲームの腕はメキメキと上達、各地で開かれたインベーダー大会にことごとく優勝し、学校の担任の先生に深夜喫茶店でゲームをコーチするほどに至っていた。当時の少年には他にも伝説的な話がいつか残されているが、あまりにもインベーダーがうますぎたために一部のゲームセンターから締め出しをくらったか、クラスの担ノートに書いた10ページにも及ぶ「インベーダーゲーム攻略法」が一部いくらで売れたかとか、そのへんは当時を知る人々に聞いてみても、定かな情報は得られない。

それから5月が流れること約5年、少年は無事大学に合格し、パソコンというものに目覚めはじめていた。ゲームセンターのゲームから自分の家で遊べるということにこの上ない魅力を感じた彼は、大枚をはたいて当時のゲーム機としては最高機のＰＣ－8801を購入。日夜ゲームに明け暮れる西日を浴びてはじめた。

そうしたゲームの中で、彼が最も興味を持ったのは、アドベンチャーゲームと呼ばれる思考型ゲームであった。幸いにもその手のゲームを遠く隔て能力を持っていた彼は、いくつかの雑誌社にその能力を生かす道はないかと聞きに出かけた。そこで彼は、電波新聞社の大橋編集長と運命的な出会いをすることになったわけである。

それからさらに時が経ること3年、彼は4冊目の寄書を完成させるに至った。メーカーの献身的な協力、編集者やレイアウター、印刷所のかたがたの捨て身の努力のおかげで、その本はまぎれもなく彼の寄書の中で最高のできに仕上がっていた。しかし、彼めざすところの「究極の一冊」への道は、まだまだ険しく遠い。そう、彼のアドベンチャーはまだ完結していないのだ。

そして1987年、彼はまた新たな一歩を踏み出そうとしている……

1986年12月21日
山下　章

●協力ソフトハウス，担当者(順不同)
システムサコム(佐藤氏，石井氏，高橋氏)
スクウェア(吉田氏，田中氏，梅井氏，鈴木氏)
ＥＮＩＸ(宮崎氏，保坂氏，ＴＡＭＡＭＩ)
シネキングラボ(ＪＩＮＳＥＩ氏)
ＫＧＤソフト(亀塚氏)
スタークラフト(山口氏)
日本アルコム(加藤氏，木屋氏，宮本氏)

●イラスト
くりひろし，岩井麻宜

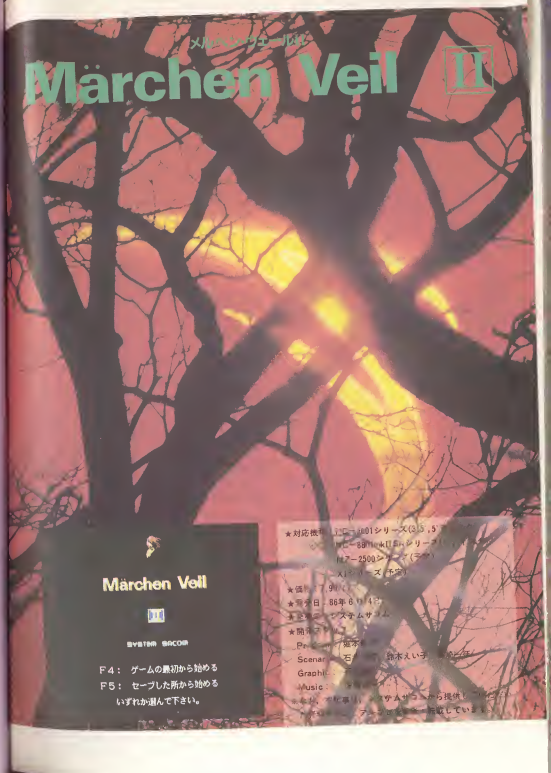
●ゲーム・ミュージック・コーナー
ＹＫ－２，曽我少輩，南　春人

●「ウルティマＩＩ」執筆担当
ＴＯＭＭＹ

●この本の内容やゲームに関しての質問は……
〒(14) 東京都品川区東五反田 1－11－15 電波新聞社出版部
マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「山下　章のレスキューアクアドベンチャー・ゲーム」係まで。

（著者　近影）

★著者略歴
本名：山下　章(やました あきら)
1956年6月2日、東京都大田区にまれる。
私立久原幼稚園、大田区立久原小学校、川崎市立平間中学校、私立聖徳高校を経て、現在一橋大学商学部在学中。
1986年1月31日には、フジテレビ「ワイズ！トレミニフト・トン」で朝酒、さらに2月17日には、月曜紙のグランドチャンピオン大会で史上最高得点を獲得、見事に第81代グランドチャンピオンに。
月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」に94年1月より始まった「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」、95年2月より始まった「山下　章のレスキューアドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかむ。現在では、執筆業に励みつつ、ＴＶ大阪・東京系「パソコンジャンテー」のレギュラー解説者などとも活躍。パソコン界の売れっこライターである。著書に「チャレンジ！パソコン・アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ！パソコン・ＡＶＧ＆ＲＰＧ」(電波新聞社)などがある。



メルヘン・ヴェールIIは、こんなにバージョンアップしました!!

物語はフェリクスからはじまる。

キミは前作「メルヘン・ヴェール I」をプレイしたことがあるかな？　プレイして解き終わった人なら，きっとそのストーリーのつづきを知りたくてしかたがなかったことだろう。この「メルヘン・ヴェールII」は，「メルヘン・ヴェール」シリーズの完結編。いよいよの壮大なストーリーのフィナーレを見ることができるんだ。ヴェールにされてしまった王子の運命は？　いとしの王女はどこ？　邪悪な魔法使いの正体は？――今回の物語は，舞台をフェリクスに移して，ルアの神殿で王子が蘇られる場面からはじまる。無事に王女を救いだして，感動のエンディングを見れるかどうかは，キミの腕にかかっているのだ!!

なつかしの「メルヘン・ヴェール I」の画面。まだプレイしたことがないという人は，ぜひともチャレンジしてみてネ。

魔法だって使えるぞ!

今回の目玉商品は，なんといっても魔法だろう。各面にいるデカキャラと戦うときに，魔法を使うことができるようになったんだ。魔法には全部で5種類あって，それぞれの効力を目で確認できる親切設計。それぞれはここに，全魔法を写真で紹介しよう。

①念動力の魔法

自分の側からでる弾を誘導して，相手に命中させる魔法。つまり，この魔法を使っている間は，敵のほうを向かずに弾を撃っても，すべて当たってくれちゃうというワケ。

②姿を消す魔法

一定時間，透明人間ならぬ“透明ヴェール”になることができる。ただし，敵の追跡からのがれられるだけで，敵もしくは敵の弾に当たるとダメージを受けてしまうので，あしからず。

③地雷の魔法

好きな場所に設置することができ敵が触れると爆発する。シーン6のデカキャラ，スペクルームには絶対的に有効。

④分身の魔法

王子の体が 二つに分かれ，攻撃力・防御力ともに2倍になる。そのかわりと言ってはなんだが，こちらの当たり判定が大きくなってしまうのは避けられない。

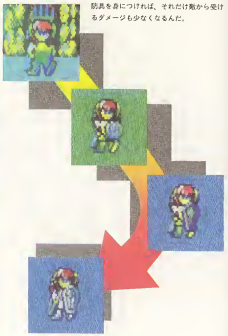
⑤防御の魔法

一定時間，敵からの攻撃による ダメージをまったく受けずにすむ最強の魔法。魔法使いと戦うときには，ぜひともも必要，ナニ？　写真で見ても効果がわからない？　そりゃ，しかたがないなあ。

武装だってできるぜ!

今回のゲームでは，自分が身につけるヨロイ，防具，剣，魔法の4種類を，いつでも自由に着脱することができるんだ。もちろん，それに応じて，王子のグラフィックもちゃんと変化してくれる。画面右下の「equipment（イクイップメント）」の覧を見れば，自分が何を身につけているのかがわかるゾ。

こんなふうに王子は装備していく。いい防具を身につければ，それだけ敵から受けるダメージも少なくなるんだ。



好きなだけセーブできる!!

前作で一番ツラかったのが，“プロッピー”というアイテムを持っているときにしかセーブができないことだ。したがって，不用意にセーブしちゃうと，もう1度最初から プレイし直さなければならない，なんてこともあった。

ゲームをセーブするために必要な“プロッピー”。今回は何回使ってもなくならないゾ。

ところが，今回の作品では，いつでも“プロッピー”を持っているので，何回でもセーブすることができるんだ。

はっきり言って，これはウレシイ！

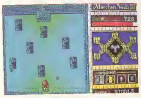
これが今回のアイテム・フィールド。この写真はゲームを解き終える直前のものだ。

鍵がこのゲームのカギだ!!

「メルヘン・ヴェール II」は鍵にはじまり，鍵に終わる――と言えるくらい，鍵は大切なアイテム。

というのも，このゲームでは，ほとんどのアイテムが“魔法使いの倉庫”と呼ばれる場所に隠されていて，その倉庫をすべて開けるためには，とにかく大量の鍵が必要だからなんだ。

しかも，倉庫には武器庫・魔法庫・宝物庫の3種類があって，それぞれ対応する鍵がちがっている。その他にも，ハートの鍵，ドクロの鍵，黄金の鍵なんていうのもあるから要注意だ。



倉庫の中に，宝物庫の鍵を発見!!　でも，倉庫をひとつ開けるためには，鍵もひとつ必要ナノダ。

●武器庫の鍵

●魔法庫の鍵

●宝物庫の鍵

●ハートの鍵

●ドクロの鍵

●黄金の鍵

●勝利の鍵(VICTORY)

●経験の鍵(EXPERIENCE)

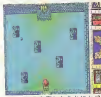
●知性の鍵(INTELLIGENCE)

●愛の鍵(LOVE)

八つのセフィラを集めると何かが起こる!!

全宇宙をつかさどる神の創造的な力を象徴するアイテム，セフィラ。キミのとりあえずの目的は，このセフィラを八つ集めることだ。ただし，セフィラのほとんどは各面でデカキャラが守っているので，そう簡単には手に入らない。

なかには“速いのセフィラ”なんていうのもあるから要注意だ。セフィラを八つ集めないと，王子はヴェールから人間にもどることができないんだ。



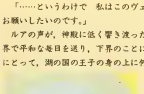
デカキャラを倒したあとにセフィラを発見!　取ると，画面の右側にセットされるんだゾ!

The Prologue of Märchen Veil II

新月の夜、フェリクスの神々は、ルアの神殿に集まっていた。

「……というわけで　私はこのヴェールに対する裁きを お願いしたいのです。」

ルアの声が、神殿に低く響き渡った。フェリクスの天上界で平和な毎日を送り、下界のことに興味を持たない神々にとって、湖の国の王子の身の上に何が起こったのかを知 るよしはなかった。



「このヴェールは ルア殿に仕えねばならぬ身でありながら フェリクスを抜け出 し、外の世界で罪を 犯したのでしょう。 永遠の罪こそふさわ しいわ。」

「わしもそう思う。 だが、なに神よに再びフェリクスへ戻って来たのかのう。 おのれの罪を知らぬものであるまい。」

「そこがヴェールの浅はかなところよ。全く、人間ほど の知恵も持つどころ。」

神々は、口々にヴェールとなった王子の罪深さをあげつ らった。そのざわめきの中に、ひときわ高くネプトゥーヌ スの声が響いた。

「お待ち下され。わしの話を聞いてはもらえまいか。」 神殿を静けさがおおった。

「わしはみなも知っての通り、フェリクスから逃げ出した ヴェールを捕え、罰するよう大神より令を受けておる。 そのわしが、このヴェールに情をかけることをみなは不思 議に思うだろう。だが、わしは、このヴェールがこのまま 永遠の罪を受けることになるのを、黙って見てはおれぬ。 ……時の女神は、どこだ。おお、そこにいたか。頼む、 みなにこのヴェールの過去を見せてはもらえまいか。」

「よろしいでしょう。さあ、手をつないで……、にをひと つに……。」

静かなひとときが過ぎ、やがて神々の間にため息が広がっ た。

「フェリクスの外へヴェールを飛ばすとは、神をも恐れぬ なごうまんな魔法使いじゃ。すておくわけにはいかぬ。」

「だが、知らぬこととはいえ、ヴェール族でありながら 他の者の血を流させたという罪は見れぬぞ。」

「でも、このヴェールのうで敢われた者も少なくないで しょう。ネプトゥーヌスしかり……。」

ざわめきの中で、王子は遠く森の国に思いをはせていた。 「姫よ、私はここまで来た。だが、ここで全てが終わってし まうかもしれない……。ネプトゥーヌスの言った通りだっ た。ヴェールとなった私は、ルアの目を逃れることはでき なかった。どうしたらいいのだろう……。」

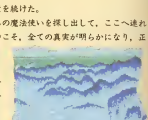
「ヴェールよ！」

呼びかけられて、王子は我にかえった。

「ヴェールよ！　おまえに罰として、永遠の償いを誓わか、 どうか……、それを決める前に、我々はおまえの青気と正 義を試すことにした。」

真実を司どる神フィディウスはヴェールをくいいるように 見つめながら言葉を続けた。

「よいか、くだんの魔法使いを探し出して、ここへ連れて来るのだ。その時こそ、全ての真実が明らかになり、正 しい裁きが下されるだろう。」



下界に送られた王子は、湖の国の父王のもとを訪れた。 だが……。

「おまえのような魔物が、わしの息子だと？　無礼にも、ほどがあるぞ。」

「私の話を信じてはもらえぬのですか。」

「あたり前だ。わしの息子は、森の国におる。」

「森の国に？」

「そうだ。森の国の王女との婚約も終わり、あとは結婚式を待つばかりだ。おまえのような醜い魔物が現れて、わ しの息子などと……。縁起でもない。その首をはねてくれ るわ。」

「お待ち下さい。それは、きっと私になりすました魔法使い……。あなたには、ご自分の本当の息子がおわかりに なるはずです。」

「……。おまえは、森の国にいる王子が、実は魔法使い だと言うのか。」

「私がご二にいるのに、森の国にもう一人の私がいるなど ど……。それは魔法使いの化身にちがいない。それしか 考えられないです。」

王は窓の外へ目をやった。遠く、森の国が夕暮れの光の 中に浮かび上がっていた。

「王子が森の国へ住まうようになってから、森の国は荒れ始めた……。美しかった街は、くずれ落ちて、魔物ども がぶ厚い雲を連くへと追いやってしまった。青の姿を望めば 森には城だけだ。城の中が平和だからと言って、民の幸福 を考えられないような、そんな息子ではなかったのに……。 わしは自分の息子が変わってしまったことがつらかった。」

「あなたの息子はここに居ます。」

王は、かな（王子に視線を向けた。

「おまえの話が本当だとすれば……。」

「本当も嘘も……。ああ、ここに神の女神がいてくれた ら……。」

「ヴェールよ。あれが、わしの息子ではないとしたら、 わしのせも救われるのだが……。」

「あなたの息子が、悪を捕むた人間であることは、誰よりも ご存知のはず。ここにいるのが、あなたの息子です。」

王は王子を宝箱をなく見つめ、長い時が過ぎた。

「ああ、何ていうことだ。」

王のひとり答えげなうめき声がもれた。

「わしの息子がヴェールだっていたとは……。」

「父よ！」

「王子よ、何という哀れな……。だが…、ヴェールはルア殿に仕えねばならねば、よく、ここへ来ることが…。」

「父よ、実は私は、神々に裁きを受けねばならぬ身なの です。」

「裁き？」

王子は、神々の集会でのできごとを話した。

「では、魔法使いを探し出さなければならぬのか。」

「さきほどの父上のお話で、魔法使いが森の国にいること は、わかりました。すぐにでも……。」

「まて、王子よ。おまえの話では、何もかも、ルア殿に 召し上げられてしまったのであろう。」

「はい。ヴェールである以上、剣を持つことは許されない のです。さらに、姫との愛の証であるアルミラさえも…。 あれがなくては、私は姫に会いには行けないのです。だと え今、姫に会うことができても、姫は私を醜いヴェールと して、恐れるだけでしょう。だから、私はどうしても真実 を示し、一日も早く自由の身になりたいのです。」

「王子よ、なぜおまえがこのような呪われい運命に…。」

「父よ、どうかそんなに悲しまないで。私は、必ず魔法 使いを倒し、罪を晴らすことができるでしょう。」

「だが王子よ、おまえは剣さえも持つことが許されぬの だろう。」

「……それは……。」

「それでは今を待てるようなものだ。……よろしい。わ しが剣とかしよう。よいか、ここで待っておるのだぞ。」

「ルア殿、今日はわしの命に変えてでも聞き届けて欲し い願いがあって、ここへ参った。」

「これは、湖の国の王……。命に変えてもなどと、大げ さな。いったい、何事です。」

「わしの息子のことだが。」

「ああ、あのヴェールのこと で？　何でしょう。」

「息子が、自分の力で試練 をのりこえて行かねばならぬ のは、わしも十分に承知して おる。だが、ルア殿、剣はお ろか自分の身を守る物さえも ないというのは、あまりにも むごご過ぎやしないか。」

「王よ、彼はもうあなたの 息子ではないのです。彼はヴ ェール族の一人として、我々 のおきてに従わねばならない のですよ。」

「しかし、ルア殿……。」

「あなたのつらい気持ちはわかります。けれども、ヴェ ールに救りくさせることはできません。」

「ルア殿、わしはわしの命をあなたに捧げるつもりで、 ここに来たのだ。わしがヴェールとしてあなたのしもべに なり、永遠にあなたにお仕えしよう。そして、戦いで傷つ き倒れた人々のために この身を捧げよう。だから、お願い だ。神々の裁きが下るまで、それまでの間だけでいいから 王子に戦いを許してやって欲しい。」

「それはできないことです。」

「ルア殿、あなたが神々は、天上界で平和な日々を送っ ておられる。フェリクスの人間たちのことは、何もご存 知ないわけだ。だが、今、森の国は魔法使いの手によって 荒れ果てようとしている。そしてその恐しい破壊が、森の 国だけでなく、フェリクスの全ての国々にもたらされよう としているのだ。わしの息子ならば、フェリクスを救うこ とができるよう。」

「フェリクスが、悪の手に渡ろうとしているのですか。」

「そうだ。どうか、王子に戦うことを許されたい。フェリ クスを救うために……。」

「あなたが、ヴェール族の一人となって哀れな人々のた めに命を捧げ、永遠に働こうというのですね。」

「永遠に……。」

「わかりました。そうまで言うのならばあのヴェールに、 我々の裁きが下るまでの自由を与えましょう。」

「お お……。」

「けれど、裁きが下るまでです。わかりましたね。」

王は、湖の国に待つ王子のもとへと急いだ。

「おしは、これからルアのもとへ行く。もう二度と会え まいが、王子よ、この剣を持っていくがよい。これは、我 が王家に古くから伝わる魔力を秘めた剣だ。必ず、おまえ の力となるだろう。」

「父よ、私は何と罪深い息子なのでしょう……。運命を 呪います。」

「王子よ、うしろを振り返っている暇はないぞ。前へ進 め。どこまでも。自分の力で勝ちとらない限り、おまえに 明日はないのだから……。」

Scene 1 ORDEAL 苛酷な試練へ

ゲームがはじまって最初のシーン。ここでは、このゲームでの敵との戦いかたをマスターしよう。敵には、レベル3(そこらじゅうをうろついている小さなモンスター)、レベル2(要所要所を守るやや大きいモンスター)、レベル1(セフィラなどを守っているデカキャラ)の3種類がいるのだが、まず身につけなければいけないのが、レベル3の敵との戦いかただ。一見するとむちゃくちゃに動いているようなレベル3のキャラの動きかたにも、ある法則があることに気づいてもらえると思う。どのくらい近づくとヤツらが向かってきて、どういうふうに動くとヤツらをふり切れるのかはキミが身をもって理解してほしい。敵の進行方向にまわりこみ、一気にやっつけるテクを身につけないと、不用意なダメージを受けることになるぞ。また、レベル3のモンスターの中には、鍵を持っていたり、体力回復の妖精を捕えていたりするヤツもいるから、1匹ずつたんねんにチェックしていくことも必要だ。

ふつうはレベル2のモンスターだが、シーン1にはフーモとフェラリスという2種類が出現する。まずフーモは、地中にもぐっているときに接近し、姿を現しそうになったら逃げて、ふりむきざまに攻撃するのがベスト。また、フェラリスは、あとのワンポイント・アドバイスにあるようなヒット&アウェイ攻撃を使うが、写真のような位置にふりこむかわれば、簡単にやっつけることができる。どちらの敵もかなりの攻撃力を持っているので、ダメージを受けることはなるべく避けたい。そして、これはどのシーンにも共通していることなのだが、レベル2の敵を全滅させるとボスのシーン内のどこかに鍵が出現する。見落とすことのないように。

この位置にいれば、フェラリスからの攻撃を受けずにすむ!

登場モンスター

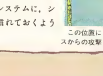
Phasma(ファスマー)
ヴェールの中に棲いつき、パワーを奪っている怪物。一緒にさると、身体のルボルケルビーの手持たとか…。

Luror(ルロル)
中に大量の体液をたくわえ、さわる者を感電させるというクラゲ状ときどもンスター。金塊のみ見とうフハンにしつこい。

Nepa(ネーパ)
ヴェールがぶつけと、すぐに逃げていってしまう情熱家。しかし、妖精や鍵を隠し持っていることがあり。

Humo(フーモ)
地中に潜んでいて、ヴェールがおびてくる者を捉え電撃。倒すと魔法の書が手に入ることがしばしば。

Ferellis(フェラリス)
水たまりの川などに住み、ヴェールがおびてくと電撃を発散。強い水を大量に撃ってくる。



MANES(マーネス)
光をにぶンダンに移動しながら、ビーム色の武器を放射はなってくるデカキャラ。弱点は、たとえマーネスが死のうとも、ヴェールに当たるまでは決して消えない。弱点弾をうまくかわしてマーネスの後ろにピッ攻撃!に入りこみ、ひたすら連射をするのが一番!

倉庫の中にあるアイテム

空物庫の鍵(電流庫)
電流使いの倉庫のひとつ。宝物庫を開けることができる。1度使用するとなくなってしまう。

セフィラ
全字面をつかさどる神の純金のなかを象徴するアイテム。マーネスが守っている。

無判の鍵
4種類あるヴェールの結界の鍵のひとつ。この鍵を開けるために、ある特殊な魔が必要。

金魚力の電流(電流庫)
一定時間、自分の身にバチ弾が当たらなくなるまで取れていってくれる電流。マーネスのはなつ攻撃弾を貫く。

スモールシールド(武器庫)
敵の魔力(弾)による攻撃で被ったダメージを25%防ぐことができる。ちょっぱ、ちっさきに手に入れよう。

この面で手に入る他のアイテム

空物庫の鍵
ルロルが隠し持っている。

電流庫の鍵
レベル2の敵を全滅させると出現。

武器庫の鍵
ネーパが隠し持っている。

命の薬瓶1
パワーを40回復できる。たくさんでてるので、以後の面では使用!

命の薬瓶2
パワーを160回復できる。これも以後使用!

ワンポイント・アドバイス④ ヒット&アウェイをマスターせよ!

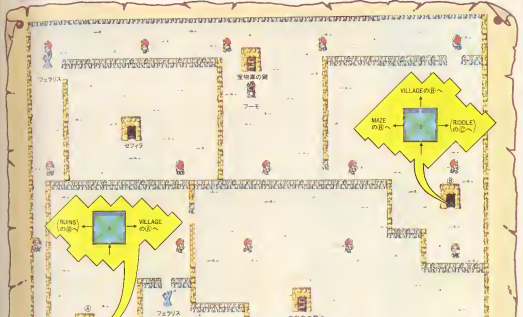
レベル2のモンスターはなかなか強い。耐久力があるうえに弾を大量に撃ってくるから、考えずに戦うとたとえ相手を倒せても自分までボロボロになってしまう。そこで、フェラリス、リグダム、レムレス、シコフス、フェルスといったレベル2のモンスターに共通して有効なヒット&アウェイ戦法をキミに伝授しよう。

対リグダムを例に説明するが、まず写真㊀のようにリグダムと同じ横軸座標(または縦軸座標)に王子を位置させる。このとき、絶対にリグダムの姿を全部画面上にだしてはいけない。リグダムは画面上に全身が現れると、王子に向かって弾を撃ってくるからだ。つぎにリグダムに向かって弾を撃ち、すかさずリグダムの方へ前進する(写真㊁)。そしてリグダムの全身が画面上にでたら、上か下へ逃げる(写真㊂)。すると、王子の弾だけがリグダムに当たり、王子は無事にリグダムの弾のラインから逃げられるというわけだ。これを何度もくり返せば、ノーダメージでリグダムを倒すこともできる。グルグルと四角形を描くように王子を移動させるのがコツだな。

㊀リグダムの半分くらいが見える状態で、王子を真横にもってくる

㊁弾を撃ちながら、リグダムのほうへ進め!

㊂リグダムの全身が現れたら、下へ逃げる。これで OK!



Scene 2 MAZE 迷路

MAZEが2面目だと聞いて、エッ？　と思う人がいるかもしれない。そう、たしかに1面目のORDEALからは、MAZEよりもVILLAGEのほうが行きやすいからだ。実際のところ、MAZE、VILLAGEのどちらの面を先にクリアしようと、戦略に影響はない。でも、システムオコムで「MAZEが2面目」と決めているのだから、それにしたがったほうがいいだろう。

さて、この面はさ前のとおり、視線に入り組んだ迷路が主役の面だ。キミの移動が迷路でさえぎられてしまうのに対して、レベル3の敵たちは自由に壁を通り抜けてくるから、はじめのうちはかなり手こずることになるだろう。だが、この程度のハンデを克服できないようでは、シーン4、5あたりをうまくクリアすることは不可能。両面のスクロールをうまく利用して（あとのワンポイント・アドバイスを参照）、敵を全滅させるように努力してみてくれ。

また、じつはこの面の迷路は、大き（二つに分かれている。写真マップを見てもらえばわかると思うが、それぞれの間を行ったり来たりするためには、いったん下の砂漠に出なければならない。砂漠を移動しているときにダメージを受けてしまう。なんてドジをしないように。

そして、この面でのポイントとなるのが、エヴェルシオというレベル2のモンスター。ちょっと戦ってみると、コイツにはいくら弾を撃ちこんでも、まったく効果がないように思える。しかし、エヴェルシオを倒す方法はちゃんとあるのだ！　エヴェルシオは弾に当たると、しばらくの間同じ場所に静止している。その間にいくら弾を撃ちこんでもムダ。再び動きだしたら弾を撃ち、またしばらく待って動きだしたら弾を撃ち…をくり返してみよう。5、6回くり返せばやっつけられるはずだ。つまり、エヴェルシオは活動中にしかダメージを受けないというわけなんだ。エヴェルシオを全滅させると左上のほうに魔法庫の鍵が出現するから、忘れずに手に入れておくようにしよう。

エヴェルシオには、タイミングを見はからって弾を撃ちこめ！

登場モンスター

Phesma（ファスマー）
シーン1と同じ、ボクの大好きなイクラに似ているような気もする。

Cirrus（キルス）
近寄っていくとさっと動かないが、迂闊に近づこ近寄ればなる二重人格のモンスター。ヴェールから出てくる。

Bubo（ブーボ）
トコトコとさき回っていて、近づきすぎるとまでついてくるかわいらしい鳥。

Eversio（エヴェルシオ）
白い弾を撃ってくる。ワーブしてるがザマヤン。敵がたのには、ちょっとしたテクがある。（本文参照）。

FERRATUS（フェラトゥス）
2匹の鉄角がシーン2のアガキャラ。1匹にかかりっきりになって戦っていると、もう1匹がすぐにフォローにくるのでなかなかシブイ。しかし、2匹にしっかりダメージを与えるよりも、あっという間に倒してしまうほうが賢明なやり方だた。弾は撃ってないので、魔法を使うまでもなく倒せる。ひたすら連射すべし。

倉庫の中にあるアイテム

セフ　ラ
フェラトゥスが守っている。

水鏡（宝物庫）
不思議な力を秘めている玉。これを持っていると、今まで見えなかった道が見えるようになる。

魔法庫の鍵（武器庫）
魔法使いの倉庫のひとつ。魔法庫を開ける道具。

必殺剣千電刃（魔法庫）
一定時間自分の身を護る。ただし、敵の攻撃力に、魔力の数だけ、プラスされるので、使用するとなくなってしまう。

青銅手刃（武器庫）
攻撃力1。魔力の数4の剣。最初の状態が攻撃力1。魔力の数だけ、パワーアップするので、必ず取っておくべし。

この面で手に入る他のアイテム

電撃の鎧
①キルスが常に持っている。
②エヴェルシオを全滅させると出現。

武器庫の鍵
ブーボが常に持っている。

ワンポイント・アドバイス② スクロールを有効に使え！

「メルヘン・ヴェール II」が前作と最も変わったのは、2方向に画面がスクロールするようになったということ。だから、いきなり前方から敵がずてきてやられてしまった、なんてことも起こることのないようにしばしばあるにちがいない。なんてこともはじめのうちはしばしばあるにちがいない。だが、このスクロールも、慣れてしまえば自分の強力な武器にすることができるのだ。

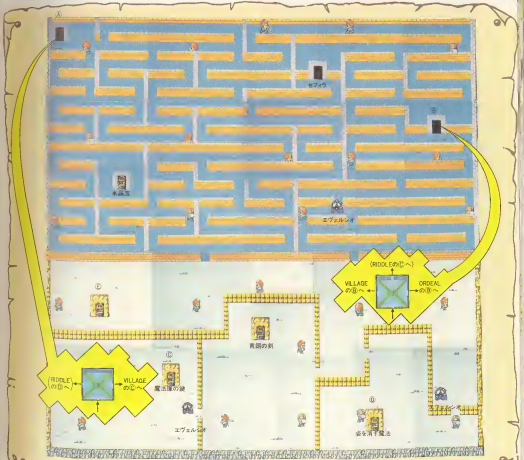
まず覚えておいてほしいのが、ウジャウジャ動き回っているレベル3のモンスターも、画面の外では1か所に静止しているということだ。これを応用すれば、以下のようなテクニックが使える。たとえば、写真Ⓐのような位置にキルスがいたとする。このまま追っかけていても、キルスはどんどん逃げていってしまう。こんなときはいちばんの方向に移動させて、キルスを画面外にスクロール・アウトさせる（写真Ⓑ）。そして、王子をキルスと同じ縦座標に回りこませてから、キルスのいた方向へ再び進ませる（写真Ⓒ）。すると、楽々と追いかけることができるのだ（写真Ⓓ）。この戦法はあらゆるレベル3のモンスターに有効だ。

Ⓐあそこのキルスを倒したい！

Ⓑまずはスクロールを使って、キルスを画面の外に追す。

Ⓒキルスのいたのと同縦上に王子を移動させる。

Ⓓそれから再びキルスのいる位置へ画面をスクロールさせれば、キルスを逃がさずに倒せる。



Scene 3 VILLAGE 森の国の村

川と陸地、それと陸地の洞を結ぶ橋によって構成された緑の面。この面でまず注目してほしいのは、ほぼ中央にある四つの陸地からでさ“鳥”だ。写真マップを見てもらえればわかるとおり、この鳥と周囲の陸地とは完全に分かれてしまっている。すなわち、中央の鳥へ行くためには、別の面からワープゾーンを使ってやってこなければならないのだ。ちなみに、この鳥の中には最初の生命の泉があるので、ちょくちょくやってくるようにすべし。

また、鳥以外の土地へくるためのワープゾーンは2か所あるわけだが、なるべくなら⑤のワープゾーンを使ようにしよう。というのも、要所要所を守るリグスムやレムレスと戦うには、②のワープゾーンからでて左回りで進んでいくよりも、③からでて右回りで行ったほうが圧倒的に有利だからだ。リグスム、レムレスを全滅させたあとならば④⑥どちらのワープゾーンを使おうと大差はない。

他の面でも、このようにどのワープゾーンからやってくるかによって有利・不利が生じることがあるので、各自研究してみてくれ。

そして、このシーンのレベル2のモンスターとの戦いかただが、まずリムレスは、ORDEALのフェラリスと同様に所の安全地帯へ入りこめば楽に倒せる。リグスムもいつものとおり、ヒット&アウェイ戦法を使えばノーダメージで倒すことが可能。

指先の鋭利にちょうどいい面だ。

ところで、シーン1～3のワープゾーンの紹介のところに、カッコのついた行き先がいくつかあるが、これはある条件を満たしていないとそこへワープできないということを意味している。

もっと具体的にいうと、あるアイテムさえ持っていれば、RUINS や RIDDLE とい一った面に行けるということなのだ。

ここまでヒントを書けば、だいたいわかってもらえたはずだよね。

レムレスもこの位置なら安全！

登場モンスター

Bubo（ブーボ）
シーン2と同じ、メルヘンランドシリーズのキャラは生に仲間がある。

Luror（ルロル）
シーン1と同じ、なれるがわのウィンタ様するのがやめい。

Cirrus（キルス）
シーン2と同じ、つまり、この面のレベル2のモンスターは、すべてやまで登場したものとダブルわけだ。

Lamrea（レムレス）
ぜまい(!?)のすき間に出現し、倒きはなってくる。なかなか厄ないしい。

Lismum（リグスム）
魔法使いの術によって、聖砲と化したフェリクスの太太。その思を連射して攻撃してくる。

PHASMA（ファスマー）
シーン1～3の間では最強という声も高いアノーハ。はじめは1回で倒れるが、無今撃ちこむとつぎつぎに地獄が容ちはじめ、最終でも倒ぶはに、分裂しまったあとに。そしてわれわれ鏡を倒していかなければならない。恐怖ガ電波が発出ばが、なるべくなら魔法を使わずに倒したい。

倉庫の中にあるアイテム

地獄の鏡（魔法鏡）
好きな場所に設置することができて、戻れると便利すぎる。

セフィラ
ファスマーが守っている。

武器屋の鏡（魔法鏡）
魔法使いの倉庫のひとつ、武器屋を開けることができる鏡。少使用するとなくなってしまう。

ランプ（宝物庫）
地下の洞にあるりもちアイテム。これを持っていないと、あの面で倒ることにー。

この面で手に入る他のアイテム

有効の白ロイ（武器庫）
敵の弾あたりによる攻撃のダメージを25%防ぐことができる。必ず手に入れておくべし。

生命の泉
水を飲むと、パワーが150～20回復。ただし、赤い毒水（飲むとパワーマイナス10）のときや流れてしまっていることもある。

戦法鏡の鏡
シーン2の鏡を使うさせるとは現。

武器屋の鏡
シーン2の鏡を使っている。

ワンポイント・アドバイス③ レベル3のモンスターは4回出現する

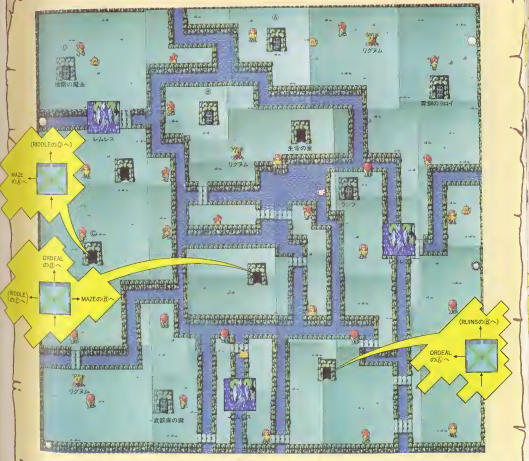
撃っても撃っても復活し、めざわりなレベル3のモンスターにも、じつはある法則性がある。同じモンスター4回倒せば、そいつはもう2度とその世界に出現しなくなるのだ。オマケに、4回目に出現したモンスターを倒すと、パワーが少し復活したり、鍵が出現したりすることが多い。だから、新しいシーンにやってきたら、まずはレベル3のモンスターを全滅させるように努力するといいだろう。モンスターは倒されたのと同じ場所に復活するので、モンスターと同軸上で王子を行ったりきたりさせながらスクロールをうまく利用すれば、簡単に4回倒すことができる（写真③、⑤、⑥）。

ところが、ここで注意すべきなのが、1度アイテムフィールドを使ってからふつうの画面にもどすと、その画面内で1～3回倒したモンスターがすべて、スクロールを利用したときと同じように復活してしまうということだ。しかも、このときにそのモンスターを倒しても、倒した数としてカウントされない。つまりアイテム・フィールドに1回入ってしまうと、その画面内のモンスターは5回殺さないと消滅してくれないのだ。覚えておいて損はないぞ。

③まず広い場所でレベル3のモンスターを撃つ。

⑤そしたら、すかさず逆の方向へ画面をスクロールさせて・・・。

⑥再びもどれば、ホラ、このとおりモンスターが復活しているノ



Scene 4 RUINS 地下の廃墟の街

シーン4は、地下に広がった墓里の面。シーン3ずつランプを手に入れておかないと、まさでビデオゲームの「ドルアーガの塔」のように、まっ暗で敵キャラクターしか見えない画面になってしまうので注意すること。

さてこの面は、MAZEの面も顔負けなくらい複雑な構造になっている。細い道と大い道がありので、なるべく広い場所を歩いていくようにすれば、レベル3のモンスターの攻撃を受けずにすむ。しかし、広々とした場所には必ずと言っていいくらい、レベル2のジュノスやアエルスがいるから要注意だ。だがまあ、ヒット&アウェイ戦法をマスターしている人なら、攻撃する方向さえまちがえなければ、それほどテンでこまることはないだろう。また、この複雑な迷路にダマされてはいけない。中央上のラージシールドの隠されている武器庫にはどうやっても入れないように思えるかもしれないが、じつは“通りぬけられる壁”というのが存在するのだ。周囲の壁をくまなく探索すれば見つけられるぞ。

さらに、この面では必ず左下の洞窟に入ってみるようにしよう。

そこには導師と呼ばれる人がいて、王子が人間にもどるために何をすればいいのかを教えてくれるのだ。それがビジュアルステージになっているので、ゆっくり読んでひと休みするのもいいかもしれない。

ようするに、全宇宙をつかさどる神の創造的なカを象徴するアイテム、セフィラを八つ集めれば、フェリクスの神々の裁断を待つまでもなく王子は人間にもどれるということなのだ。ビジュアルステージが終わったあとには、武器庫の鍵を手に入れることができるゾ。

ひえー、ランプがないから何も見えないッ!!

登場モンスター

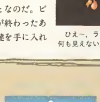
●Idorum(イドルム)
フェスマーと同様に、ボスモンスター、ゴルゴブリンとともにしょっちゅうでてくる。

●Larus(ラルア)
見るにハ頭(!)をつけたオバケ。王子がきて倒したモンスターたちの霊かな。

●Filagro(フラグロー)
別名ウィンドー・ウィスプが名前も新たに再登場。王子と鉢合わせ、魂を焼きずりして浄化してくる。

●Byconus(シコノス)
巨大な大い頭。大量の胞子を発射して敵を殺し、自分の王子にしてしまうという恐ろしい敵。

●Ferus(フェルス)
通路のいたるところにいる。羽のはえたライオン。8方向に強力な炎を放射する。



●ADDUCTOR MORTIS(アドゥクトル・モルティス)
前方の重量に反応し、ガマ・ボルスが落ちてくるとともに、自分の体を使ってピラミッドにぶつかってくる。ピラミッドを壊すことができるのは、ハンマーだけだ。ハンマーを使うことができれば、それはおまえの生命の源となる。再び生まれ変わることができるのだ。王子よ、頑張れ。そして、生を再び。

倉庫の中にあるアイテム

●ハンマー(武器庫)
船の魔力(弱)による攻撃で受けるダメージを50%防ぐことができる。絶対に必要。

●鎧の剣(武器庫)
攻撃力と、魔力の数ての剣。常時(弱)ちょけ+1剣にダメージを与えることができる。

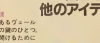
●電流塔の鍵(武器庫)

●セーフィ
アドゥクトル・モルティスが守っている。

●炎塔の鍵
通路がプレゼントしてくれる。

●鎧冠(宝物庫)
取るだけで体力100%マイナスされてしまう。取るべからず。

この面で手に入る他のアイテム



●4種の鍵
4種類あるヴェール後の秘密の扉のひとつ。この鍵を開けるために、ある特殊な鍵が必要。

●分身の呪法(魔法陣)
一定時間、自分の分身が現れ、攻撃力・防御力ともに倍になってくれる魔法。

●生命の霊薬(宝物庫)
死にそうになったときに飲むと、体力が100に完全回復してくれるスバラシい薬。

●分身の呪法
①ラルアが隠し持っている。
②レベル2の敵を全滅させると出現。

●生命の霊薬
フェルスを倒すと出現。

At The Ruins

「……そこに泊まっるのか？」

よく人間が嫌いたような気がして、王子は暗闇の中に呼びかけた。一瞬の沈黙の後に、幾から年老いた男の声が返ってきた。

「誰だ、誰が呼び出すのって、わしのかい？　思の知覚をする。」

……まさか、このような地底の廃虚に人がいるとは……、あなたは誰ですか。」

「わしか、わしが誰かなど、どうでもいいことじゃ。人は、導師だけの所為ばかりと言っているようじゃがのう。わしはわしじゃ。」

「導師……？」

時間のせいで、人の姿が気がした。

「何じゃ、ヴェールでないか……、おまえのような魔物がなぜ、こんな所をうろついているのじゃ。」

「ヴェール……？」

王子は、年老いた導師に、これまでに起こったことを話した。

人は、目を閉じてただ黙って聞いていた。王子が話を終えても、返は何にもすぐひとゆすず、まるで眠っているかのようだった。王子は、暗闇と静けさの中に自分がとけこんでしまうような気がした。

ここでは、時がゆっくりと流れているようだ……、いや、まるで時がとまってしまったかのような気がしてきた……。王子がふとそう思った時、再び暗闇の中から低い声が流れてきた。

「何に用の御ざいましょうかの？」

「あなたは、私のオさえが読めるのか？」

老人は、それには答えず、かに火を起こしていた。やがて、炎が燃え上がり、暗がりに二人の影が浮かび上がった。

「ヴェールの……。いや、王子よ、呼んだ方がよいかのう。おまえは、その魔法使いを倒すことで、呪いから逃れ、元の姿に戻れると思っているようじゃが、そうはいかぬぞ。」

「と言うと？」

「魔法使いは、神々の怒りに触れ、罰せられるじゃろう。そして、おまえの罪は問われることになるやもしれぬ。だがのう、おまえはヴェールどころ、ルアド族と、不幸な人間たちの為に、ヴェールとの戦いを更たさねばならぬ。」

「それでは、私は罪を問われなかったとしても、自由にはなれないというのか？」

「……誰の至福たすまいは……。」

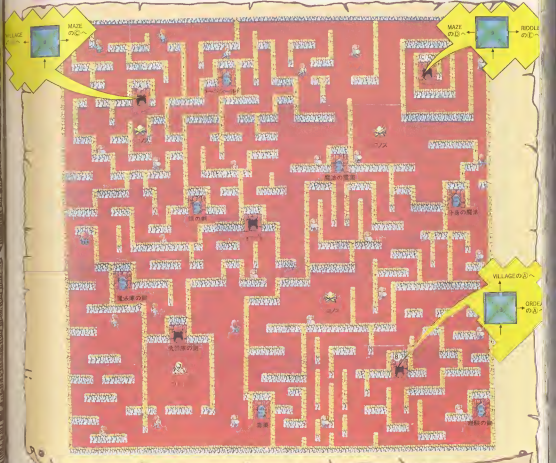
「では、私はいつ人間に戻れるのだろう……。いつになったら、姫を救えるのだろう……。導師よ、あなたはまるですべてを見通しているようだ。何か知っているのなら、どうか教えて欲しい。」

「セフィラをゆよ。」

「セフィラ？」

「そう、セフィラじゃ。永遠なる神、すべてを全宇宙を司る偉大な神よ！　満月的な輝酒的な力を象徴する神じゃ。八つ集めることができれば、それはおまえの生命の源となる。再び生まれ変わることができるのじゃ。王子よ、頑張れ。そして、生を再び。」

言もなく炎がゆらめき、再び長い沈黙が二人の間に訪れた……。


VILLAGE
MAZE の入口
MAZE の出口
RIDDLE の入口
RIDDLE の出口
VILLAGE の入口
ORDER の入口
ORDER の出口
ORDER の出口
ORDER の出

Scene5 RIDDLE 謎

城の外側にある，迷路と砂漠の混合面。マップの一番上にある壁が，じつは城の城壁なのだ。とはいうものの，今までと同じようにワープゾーンを使っても，ある条件を満たしていないと城（すなわちシーン6）の中へ入ることはできない。その条件というのが，このシーンのタイトルどおり，謎（RIDDLE）にゃっているのだ。

しかし，1面から地道に面クリしてきた人は，この謎に引っかかることなく6面へ行くことができかもしれない。つまり，1～5面でセフィラを五つ集めることが，シーン6へ行くための条件なのだ。ところでなぜこんな条件をわざわざつけたのか，キミにはわかるかな？　理由はカンタン，たとえば最終シーンまで行って最強の装備になってから再び1面へもどってデカキャラと戦ったら，それこそ楽勝できてしまうからだ。

ゲームの難易度を調整するためにも必要な“謎”だったのだろう。

さて，この面のモンスターは，ドラコをのぞけばすべて今までに出会ったことのあるヤツばかりだ。したがって，それほど苦労せずに倒することができるだろう。エヴェルシオはシーン2と同様の方法で倒せばいい。ただし，迷路の中に現れるフーモには要注意。うっかりすると，逃げ場を失ってしまうことになるぞ。

また，右上の迷路の中には，特望の“生命の泉”がある。タイミングさえ良ければ，キミのパワーを450も回復してくれることもありうるのだ。シーン2にある生命の泉と，このシーンにある生命の泉との間を行ったりきたりするのが効率的だろう。

さらに，このシーンの右上には，いわゆる“隠し倉庫”という倉庫がある。

この倉庫の扉は目には見えないが，壁に体当たりするとひへ入ることができるのだ。そこには宝物庫の鍵が隠されているので，手に入れておいたほうがなにかとお得だヨ。

オオ，こんなところの壁に入れるゾノ

登場モンスター

●Bubo（ブーボ）
シーン2と同じ。シーン3にもでてきたヒ。

●Nepa（ネーパ）
シーン1と同じ。ウェルルから常に逃げようとするので，うまく追りこんで倒すべし。

●Draco（ドラコ）
ビンク色の体をした火吹人？　ラジャシェと動き回っているが，苦い。

●Humo（フーモ）
シーン1と同じ。特に足上の炎に触れないヤツには注意すること。

●Eversio（エヴェルシオ）
シーン2と同じ。タイミングをうまく見ればかってて回せ。

●ARANEA（アラネア）
クモのバケモノ。そのおかっぱ人間の手だけは動けてくる。しかし，アラネア自体は右にしか移動しないので，シーン1のアーネス同様，戦いかたさえもやめなければ楽に倒せる。アラネアの唯一の弱点は，その頭。ヤツの正面にとって，ひたすら連射すべし。魔法なんて使う必要ないゾ。

倉庫の中にあるアイテム

●防御の盾（魔法系）
一定時間，敵の攻撃によるダメージを防ぐことができる。魔法使いを倒すための必需品。

●黄金のヨロイ（武器系）
敵のあたりにくいような攻撃のダメージを50%防ぐことができる。これさえあれば，レベル3の敵ほどしゃない。

●悪いもの指輪（攻撃系）
別，王子が森の国の王女に贈るはずだった物。その効力は定かでない。

●魔法の盾
ここでは誰を使わずにこのアイテムを手に入れることができるのでぜ？知ってのこう。

●ヒーラー
アラネアが守っている。

●魔法聖剣（武器系）

●神秘の盾系（攻撃系）
パワーが0になったときでも，これを持っていれば500までパワーが回復する。

●生命の泉

●宝物庫の鍵
隠し倉庫の中に浮きれている。

●抗毒薬の鍵
①ボーンが鍵に持っている。
②レベル2の敵を全滅させると出現。

この面で手に入る他のアイテム

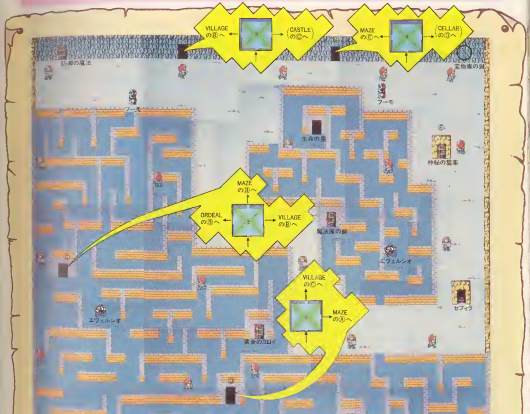
ワンポイント・アドバイス④ シーン5にくるまではデカキャラと戦うな！

各面に1匹ずついて，セフィラを守っているレベル1のモンスター（通称デカキャラ）――コイツらとうまく戦えるかどうかで，キミが楽にゲームを終えられるかどうかが決まってくる。キチンとした性格の人はやり残しがないように，各シーンごとにレベル3，2，1のモンスターをすべて倒していくかもしれないが，はっきり言ってこれは効率の悪いやりかただ。なにしろシーン1では，王子はほとんど丸裸と同じ状態なのだから。

理想としては，デカキャラはすべて残しておいて，王子が最高の武装になってからシーン1のマーネスから順に倒していくのが，最も受けるダメージが少なくてすむ方法だろう。したがって，シーン5から6へ行くためにはセフィラを五つ集めなければいけないから，とりあえずシーン5までに5匹のデカキャラを倒さなければいけない。よって，シーン5まではデカキャラと戦わずにいて，ラージシールド，黄金のヨロイ，銀色の剣を装備してから，デカキャラを5匹倒すというのがベストの方法だ。

シーン6～8でも同じようにデカキャラを残しておいて，最強の装備になってから戦うようにしたほうがいいよね。

デカキャラと戦うには，やっぱり強い武装をしてたほうがラクダ//



Scene 6 CASTLE 呪われた城

ついにやってきた、魔法使いの城。この城のどこかに愛する王女がいるはず。そして、あのいまわしい魔法使いも……。しかし、この面にはじめてやってきた人は、まだ魔法使いと会うことはできない。魔法使いの本拠地への入口を見つけるためには、“聖なる鍵”というアイテムが必要だからだ。

さて、この面で初登場するトリックに、“透明の壁”というものがある。この壁は、一見すると何もないように見えるのだが、王子の進行をしっかりとさまたげてくれる。万一、レベル２の敵と戦っているときに透明の壁にひっかかってしまうと、とんでもない致命傷を受けてしまうことになりかねない。したがって、このシーンにきたら最初にデータをセーブしておいて、透明の壁の位置を把握するまで何度もやり直すようにしよう。この壁は特に扉の近くにあるので注意するように。

また、このシーンのレベル２のモンスターは、ジャーヌスとフラープス・ベナの２種類。まずジャーヌスのほうは、例のエグゼルシオと同じ戦法で、動いているときに何発か弾を撃ちこむことによって退治することができる。コイツは体当たり攻撃しか能のないモンスターなので、必ずノーダメージで倒すようにしたい。一方、フラープス・ベナのほうはちょっと手こわい。倒しかたは、ワンポイント・アドバイスを参照してくれ。

そして、この面から登場するトリックがもうひとつある。“落とし穴”と呼ばれるものがそれだ。

ここに来ると勝手にワープゾーンに行かされてしまい、DARKのどこかへワープするしかなくなってしまう。

でもDARKへ行きたいのなら、この落とし穴を利用すると便利だ。

ハマらずに、上手に活用するのもテクニックだ。

これが鳴の落とし穴。DARKへワープするゾ！

登場モンスター

●Phasma（ファスマー）
シーン１と同じ、もうこの手の敵は、キミのいいカモだよね。

●Flagro（フラグロー）
シーン２と同じ、オリロイドロに見えるが、それほど強くない。回りくどい攻撃ダ。

●Cyaneus（キャネウス）
ルロルと同様に敵でもモンスター、仲たがいするお騒動で王子を攻撃してくる。

●Jenus（ジャーヌス）
前作に登場したトック・カピーナの親玉ダ（？）。頭の周辺と下ひげと弾せない。倒す方法は本文参照。

レベル2

●Flavus Penna（フラープス・ベナ）
前作のクーデター派の中間にヤツ出となって復活。赤の弾を撃ってくるし、あいかわらず強い。

●SPECULUM（スペクルーム）
長い歴史とともに強を形勢が転でるを、なんと王子と同じ必に変身？　そして、キミが弾を撃ってヤツを弾を撃ち、キミが相撃ってまでヤツを出現前に防動をする。つまり、鏡にうつった自分を相にしているようなものだ。しかし、パワーはまだ小さいので、ひたすら連射をすればなんとか倒せる。また、地雷の魔法をセットしておいて、そこにヤツがくるように誘導すれば、ひりょ楽に倒せるゾ。

倉庫の中にあるアイテム

●無限の聖剣（宝物庫）
シーン５で手に入れたハは、無理してこのシーンで取りに行く必要はない。

●スピードくつ（宝物庫）
当たりとパワーがプラス200。はずれるとパワーが半分とされてしまうというふくわかないアイテム。

●セフィラ
スペクルームが守っている。

●聖物帯の剣（武器庫）

●生命の泉

●青竜の剣（武器庫）
攻撃力と、魔力の剣４の剣、セフィラを集める前に使える剣としては最強。

この面で手に入る他のアイテム

●武器庫の鍵
①キャネウスが隠し持っている。
②レベル２の敵を全滅させると出現。

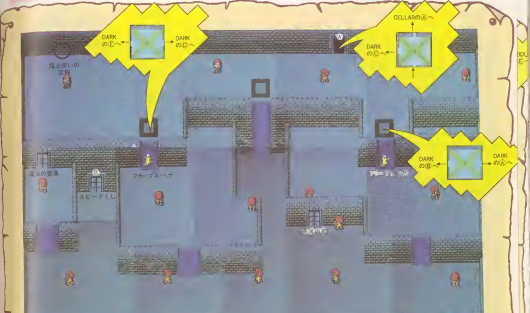
ワンポイント・アドバイス⑮　ベナ族との戦いかた

シーン６以降に登場するベナ族はなかなか手ごわい。炎の弾を撃ちながら自由自在に移動してくるから、考えて戦闘しないとかなりのダメージを受けてしまう。ここでボクの発見した、ベナ族をノー・ダメージで倒せる方法をご紹介しよう。

まず写真ⓐのように、ベナの全身が見えないようにうまくスクロールを調整して、ベナの正面から１歩、右かたへずれた位置に王子を位置させる。そうしたら、ひたすら弾を撃ちながら（スペース・キーを押しっぱなしにすればOK）待進して、ベナの全身が画面で見えるようにする（写真ⓑ）。すると、あわれベナは自分から王子の弾に突っこんできて、いとも簡単に死んでしまうのだ。たとえベナが弾を撃ってきても、王子の弾に相殺されてしまうというオマケつき。もちろんこの方法は、アルベンス・ベナやフークス・ベナに対しても使える ョ。

ⓐ王子もフラープス・ベナの正面から１歩ずれた位置に移っている。

ⓑ例を連射しながら前進／これで攻撃だ//



Scene 7 CELLAR 奈落のわな

前面のCASTLEと同様、城の中の画。1段ずつキレイな色のグラデーションになっているのが目につく。たしかに見たはずはCASTLEとよっくりなのだが、微妙に階段の位置や扉の位置などがちがうのでダマされないように。それに"見えない壁"の位置はまったくちがうので要注意だ!。

さて、この画で特に気をつけるべきなのが、鍵のムダ使いをしないようにするということだ。なにしろ、中に何も入っていない、カラの宝物庫が二つもあるのだから。ふらがえってその宝物庫を開けてしまった場合は、迷わずセーブしてあるところからやり直すべし。もっとも、シーン8で黄金の鍵を手に入れたあとならば、いくら開けようとも関係ないんだろうけど……。

この面のレベル2のモンスターの倒しかたについては、あえて説明する必要もないだろう。シーン6をクリアした人なら、楽勝で倒せるはずだ。

ところで、この面の左上の扉がどうしても開かないことにキミはお気づきかな? そこを開けるためには、ある特殊な鍵が必要なのだ。その鍵はこの面の中のどこかで手に入る。まあ、この画にはセフィラがないとだけ言っておこう。その扉をあけると、そこは…それは行ってみてのお楽しみ!

また、この面のほぼ中央の武器庫に入っている"聖なる剣"は必ず手に入れておこう。それがないと、魔法使いを倒すことは不可能なのだ。だけど、セフィラを八つ集めて"聖なる騎士"になるまでは、その剣を使いこなすことはできないぞ。「お前にはまだその資格はない!」と怒られてしまうのだ。

ちなみに、この面がCELLAR(奈落のわな)と名づけられている理由は、複雑に入り組んだ"見えない壁"や落とし穴が何重ものワナを作りだしているからなんだそうだ。はたしてキミには魔法使いのワナをくぐりぬけられるだろうか!?

せっかく開けたのに、なんとカラの宝物庫だった。ウーン、クヤしイノ

登場モンスター

●Idorum (イドルム)
シーンと共に、弱いからって油断しないように。

●Imaico (イマーゴ)
ブーメと同様に戻ってもモンスターー覧でが攻撃してくる。

●Albidue (アルビドゥス)
ルロリ、チャネウスと同様に戻ってくるモンスター。3種の中では最強。

レベル2

●Janus (ジャーヌス)
シーンと同じ、コイツはノーダメージで倒せ!

●Albens Penna (アルベンス・ペナ)
ペナ族の一種、羽をパタパタと動かしながら攻撃してくるイヤなヤツ。

●IARUA (イアルア)
4種類のレベル1のモンスターの中で最強。なんどめかまんてい色彩の怪物なのだ。したがって三手がダメージを受けていると、イアルアがどこにいるのかを探しかねいや、魔法の力を受けないとまず倒すことはできない。驚きでは、攻撃力の強さかゆ多の魔法が有効だ。詳細の魔法を知らない人には、はかりないでもないが、最後の魔法使いとの戦えのために、ここでは使わないほうがいいのだ。

倉庫の中にあるアイテム

●魔法の鍵書
鍵を使わずに入ることができるので、必ず手に入れておこう。

●聖なる剣(武器庫)
攻撃力3、魔力の数400倍、魔法使いを倒すために必要。

●空間像の鍵(武器庫)

●ハートの鍵
どこにあるかはヒミツ!

この面で手に入る他のアイテム

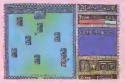
●宝箱像の鍵
①イマーゴが隠し持っている。
②レベル2の鍵を全滅させると出現。

ワンポイント・アドバイス⑥ モアイから情報を入手せよ!

正直言って、このゲームは何の情報もなしにはじめからプレイするのは非常にツライ(ボクもかなり苦労した)。そこで最初のうちにやっておくといいのが、モアイからの情報入手だ。

アイテム・フィールドにたくさんいるモアイのどれかに体当たりをすると、ときどき右のメッセージ覧にメッセージが表示されることがある。それが、このゲームを解くうえで非常に役に立つ情報になっているのだ。

ただし、情報を教えてくれないモアイに体当たりをすると王子がかなりのダメージを受けてしまうので、はじめにセーブゲームをしておいて、何度もモアイに体当たりをするといいだろう。メッセージは全部で約30種類。アイテム・フィールドをでたり入ったりすることに、メッセージが乱数で変わっていくようになっているらしい。でてきたメッセージはちゃんとメモしておこう。



ヤヤッ、モアイに体当たりをしたら、変な言葉が!!

Scene8 DARK みえない闇

いよいよ物語は佳境に入る。はじめ、この「メルヘングェール II」のサンプル版がボクの手に届いたときは、「この ゲームは全3面」という注釈がついていた。それが正しいとすれば、この面が最終面となるわけだが、実際は……。まあ、それはいずれわかるだろうから、とりあえずこのシーンのポイントをおさえていってみよう。

まずこの面は、大きく上下の二つの部分に分かれている。そのそれぞれに行くためには、CASTLE と CELLAR の面からワープゾーンをうまく利用するしかない。このワープゾーンがかなり複雑なつながりかたをしているので、マップを見て各自研究してみてくれ。各敵が似たような構造をしているので、自分がどこにいるのか迷わないようにね。

ところで、この面での最大の目的は、黄金の鍵とドクロの鍵という二つのアイテムを見つけだすことだ。しかし、その二つは普通の倉庫の中にはいっていない。すなわち、"隠し倉庫"（シーン5にもでてきたよね）の中に隠されているのだ。隠し倉庫は、何もない壁に体当たりをしていると中へ入ることができる。あやしいと思う場所にどんどん体当たりをしていってみてくれ。黄金の鍵を手に入れるとー部をのぞいたあらゆる扉を開けることができるし、ドクロの鍵を手に入れると、HELL へ行くことができるゾ。

また、この面のレベル2のモンスターは、シコノスというバケモノ植物と、フークス・ベナというベナ族の怪物、シコノスはシーン4で会っているしフークス・ベナはアルベンス・ベナと同じベナ族だから、いまさら倒しかたについて説明する必要はないだろう。ファイト!!

さあ、キミにはこの隠し倉庫が見つけられるかな？

登場モンスター

●Larua（ラルア）
シーン4と同じ、人喰をつねているかわいらしいボクら。

●Draco（ドラコ）
シーン5と同じ、水陸人型モンスター。

レベル3

●Altidus（アルビドゥス）
シーン1と同じ、この間のレベル3のモンスターらやまで登場したものとすべてアブラ。

●Syoonua（シコノス）
シーン4と同じ、3方向にはなってくる火薬の粒子には点要せよ。

レベル2

●Fugus Penna（フークス・ベナ）
ベナ族の一種、性格は他の種族のヤツとはちょ！変わらない。

●TEREUS URUCA（テレウス・ウルーカ）
ジグザグに移動しながら王子に接近してくるムカデのバケモノ。ときどきかなりかなりたちていかないため火まなどメージを受けてしまうこともしばしば。しだいに体力が減ってくるとなかなかしら通動するようになる。ただし、弱の金中の節を撃つと効果。ちょっとうるさいので、最後尾から攻撃するのが頭のいい方法だ。

倉庫の中にあるアイテム

●毒薬（宝物庫）

●宝物庫の鍵（武器庫）

●ドクロの鍵
（宝物庫/隠し倉庫）
HELLへの扉を開ける唯一の鍵。隠し倉庫の中に隠されている。

●魔法の薬草（宝物庫）

●黄金の鍵
（宝物庫/隠し倉庫）
すべての扉を開けることができるマスターキー。何度でも使うことができる。隠し倉庫の中に隠されている。

●セフィラ
テレウス・ウルーカが守っている。

この面で手に入る他のアイテム

●武器庫の鍵
レベル2の敵を全滅させると出現。

●宝物庫の鍵
①アルビドゥスが隠し持っている。
②アルビドゥスが隠し持っている。

ワンポイント・アドバイス⑦

パワーを回復する方法

このゲームでポイントとなるのはやはり、王子が受けたダメージをどうやって回復するかということだ。それには3種類の方法があるので、ここに紹介しよう。

①命の薬草を使う

これが一番手っとり早い。パワーを80か160回復できる。しかし、数にかぎりがあるので、いざというときのためにとっておかないとゾ……。（ボクは使いおしみをして、ゲームが終わった時点で命の薬草1、2がそれぞれ9個ずつも残ってしまった。アー、もったいない！）

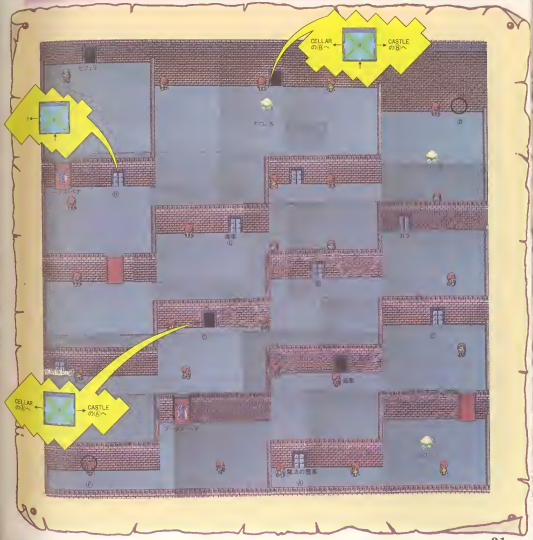
②レベル3のモンスターを倒して妖精をだす

レベル3のモンスターを4回倒すと、ときどき妖精がその直後に現れるときがある（写真）。すると、王子のパワーが40回復するのだ。

③生命の泉を利用する

これが最も効率が良い。一気に150～450もパワーが回復してくれる。なお、生命の泉の水は時間が立てば再びたまっていくので、何度も利用することができるゾ。

モンスターを倒すと妖精が出現／これでパワーを回復できるぜ。



Scene x ILLUSION 幻の国

名前のとおり，BGM，画面とも一非常に幻想的な雰囲気をただよわせている面。VILLAGEの面とは色もちがいた。ハートの鍵を使うことによって，この世界にくることができる。この面の敵はすべてやっと戦ってきたヤツらばかりなので，それほど苦労せずに全滅させることができるだろう。

しかし，さすがにエキストラ・シーンなだけあって，魔法使いのワナもかなり用意周到だ。鳥と鳥との間にかかっている橋の半分は幻影で，王子は渡ることができない。したがって，右上の3ブロックへ行くためには，左下のワープゾーンを使って行かなければならないのだ。そこには，魔法使いを倒すための必需品である“聖なるコロイ”があるので，V，E，I，Lの四つの鍵を使って必ず手に入れておこう。ちなみに，“聖なるコロイ”はセフィラを八つ集めていないと装着することができないゾ。

またこの面では，なんとデカキャラと戦わずにセフィラを手に入れることができるのだ？　これで八つのセフィラがそろったはず。魔法使いとの対決の日も近い？。

さらにこの面では，レベル2のモンスター（つまり，フラープス・ベナ）を全滅させると，鍵ではなくて神秘の雫薬が出現する。黄金の鍵を手に入れたキミにとっては，もう倉庫の鍵なんて必要ないもんね。このずっのHELLへ行ったときのために，雫薬類をたっぷりとためこんでおこう。

この左下の入口から，右上へワープできるのだ！

登場モンスター

●Flaero（フラグロー）
シーン4，3と同じ，ジグザグの移動パターンを活かして倒すべし。

●Imago（イマーゴ）
シーン3と同じ，この面の色とよくマッチしているのがセンスいい。

●Flavus Penna（フラープス・ベナ）
シーン3と同じ，ワンポイント・アドバイス⑤を参照して倒そう。

●Cirrus（サルス）
シーン2，3とちがって目がないのだが，「5」を使っているような気がする。

アイテム

●愛の鍵
4種類あるフェール炎の紋章の鍵のひとつ。この鍵を開けるためには，ある特殊な鍵が必要。

●セフィラ

●聖なるコロイ
純のあるから生誕を与知ることができる。魔法使いを倒すために必要。この源を開けるためには，ヴェール炎の四つの鍵を集め切れればなら ない。

●神秘の雫薬
レベル2の敵を全滅させると出現。これだけ倉庫の外で手に入る。

★メルヘン・ヴェール情報局……

RPG界にさまざまな旋風を巻き起こした「メルヘン・ヴェール」シリーズ。ここでは，その源泉（というほど長くないけど）をたどってみたいと思う。

「メルヘン・ヴェールⅠ」がボクらの前にお目見えしたのが，85年の8月。PC-98版ではあったけど，その美しいグラフィックで注目した人も多かったことだろう。オマケにシステムサコム社のAMD-98というボードをつけると，PC-98としては信じられないくらいキレイなBGMが流れてた。ユーザーからの反響があまりにも大きかったため，システムサコムではすかさずこのソフトを8ビット機に移植。かなりのヒット作となったわけである。

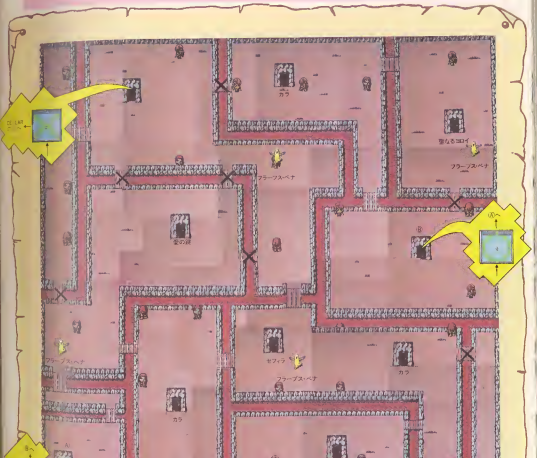
つづいて86年の6月に，その続編「メルヘン・ヴェールⅡ」を発売。PC-98版だけで売り上げベスト10にランクインするという快挙を為し遂げた。前作をかなりバージョンアップしたこの作品は，各方面から多大な絶賛を浴び，PC-88，X1，MZ-2500などの8ビット機にも続々と移植された。

さらに，「メルヘン・ヴェール」の勢いはとどまることを知らず，87年1月にはファミリーコンピュータ用（ディスクカード）も登場。システムサコムの石井氏の話によると「メルヘン・ヴェール」にはシナリオⅢ，Ⅳが用意されているそうだ。発売されるかどうかは未定だそうだけど，楽しみに待っていよう！

ワンポイント・アドバイス⑥　前作を解き終えていると…

前作の「メルヘン・ヴェールⅠ」を解き終えていると，今回の作品をプレイするとときにちょっとだけ有利になることがある。前作のデータをロードしてゲームをはじめたらとりあえず「5」を押してアイテム・フィールドを見てくれ。ホラ，神秘の雫薬と勝利の鍵という二つのアイテムをはじめから持っているのだ。この二つは，前作で王子が手に入れた宝箱の中に入っているものなのだろうだ。そういえば前作では宝箱を使うことなくゲームが終わってしまったもの ね。ちなみに，ボクは88SR版で「Ⅰ」を解き終え，98版で「Ⅱ」をプレイしたので，「Ⅰ」のデータを使うことができなかった。ウーン，残念！

これが「Ⅰ」のデータを使ってゲームをはじめたときの初期のアイテム・フィールド。特殊の雫薬は役に立つかも。



Scene X HELL 地獄

1歩動くごとにパワーが1ずつ減っていってしまうという、とんでもない画。この画では、魔法の雲霧や命の雲霧を多用しながら進んでいく しかないだろう。惜しまずどんん使うべし。この画からいしか雲霧を使うようこのはないのだから。

さて、写真マップを見たかぎりでは何でもないような画に見えるかもしれないが、じつはこの画は“透明の壁”によって大きく左右に2分割されているのだ。したがって、左のゾーンへ行く方法と右のゾーンへ行く方法は、まったくちがう。まず左のゾーンへは、ところどころにある生命の泉で、4回出たり入ったりすればOK。(心貧しき者は死の国に逃ろ)というメッセージの意味を理解してくれたかな？ 左のゾーンから生命の泉へもどるためには、⑤のところへ行けばいい。そして右のゾーンへは、DARK の画からドクロの鍵を使うことによってやってくることができる。大切なアイテムのほとんどが右のゾーンにあるということを覚えておこう。

このシーンにいるモンスターは、レベル2のエヴェルシオとフェルスの2種類だけ。今までに使ってきたテクニックを応用すれば、必ず倒せるはずだ。ただしヒット&アウェイを使っていると、かなりの距離を歩いたことになるので、それなりのダメージを受けてしまう。(ゐぐれも雲霧を使うタイミングをまちがえないように。神秘の雲霧を持っていれば、たとえパワーが0になっても1度だけ200に回復してくれるので、この画では非常に有効だゾ。

また、中央下にある魔法の雲霧は、シーン4のラージシールドと同じように、ある場所の壁を通りぬければ取ることができる。この画で“魔法の鍵”を手に入れたら、いよいよ魔法使いとの決戦だ！

DARKからワープしてきたら、すかさず左にはひろう。さもないと、フェルスの弾をくらってしまうワ。

登場モンスター

●Eversio(エヴェルシオ)
シーン2、3と同じ。もう倒す方法はわかっているよね。

●Ferus(フェルス)
シーン2と同じ。君をはばたかせながら、空手がけて矢を撃ってくる。

アイテム

●赤いのセフィラ
セフィラのニセモノ。たとえ取っても、何しかなくなるとなくなってしまう。

●魔法の雲霧

●魔法の鍵
これを持っていると、魔法使いの宮殿の入口が見えるようになる。フェルスを倒してから取るべし。

●封印の鍵
4種類あるヴェール地の秘密の鍵のひとつ。この鍵を開けるためには、ある特殊な鍵が必要。

●神秘の雲霧

★メルヘン・ヴェールIIの音について

本ゲームのBGM、サウンドは、開発手足を書いていただいている佐藤さんの作品だ。構成は以下のとおり。

①効果音

・BEEP音だけでもある程度の臨場感が得られるように、以下の動作ごとに効果音をつける。

①メイン・キャラクターと敵がぶつかる
②メイン・キャラクターの魔力が敵に当たる
③敵の魔力がメイン・キャラクターに当たる
④敵の魔力をシールドで防ぐ
⑤チェック・ポイントへの出入り
⑥アイテムを拾う
⑦敵が死ぬ
⑧メイン・キャラクターが死ぬ
⑨メイン・キャラクターが歩く
⑩メイン・キャラクターが剣を上げ下げする

②BGM

・構成は以下の通り。

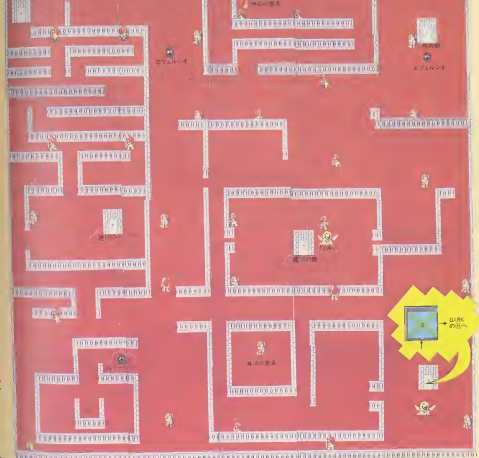
①システムサコのテーマ
②オープニング・テーマ
③アクション・フィールドのBGM……4種類（地上・地下・城内・地獄）
④バトル・フィールドのBGM
⑤魔法使いとの最後の戦いのBGM
⑥ヴィジュアル・ステージのBGM
⑦エンディング・テーマ

ワンポイント・アドバイス⑨

Y・Hステージとは？

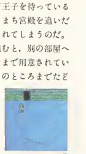
「メルヘン・ヴェールII」で最大・最後の謎と言われているY・Hステージ。ここへくれば、王子の持ち物、セフィラの数に関係なく好きなステージへ行くことができる。しかし、その行きかたがあまりにも難解なために、このステージを見ずにゲームを解き終えてしまう人がほとんどだろう(じつはボクもそのひとりだった)。なにしろ、今回のこの本に載せるために、わざわざシステムサコの佐藤氏に画面だけしをしてもらったのだが、その佐藤氏でさえもなかなか行けなかったというウルトラ・ディフィカルト謎れステージなのだ(佐藤氏は「このゲームのプログラマーでも必ず行けるとはかぎりません」とつけ加えていた)。このステージは全25画から構成されており、とにかくBGMが美しい。ゲームを解き終えた人には、ぜひとも挑戦してもらいたい謎だ。さて、問題のその行きかたなのだが、ヒントはワープゾーンにあるとだけ言っておこう。壁と魔法の鍵をつけるときに奇跡は起こる…。

これがY・Hステージの実況だが!!と言いてあ。聞かな外へでるとステージに行けるんだゾ



Final Scene 魔法使いの宮殿

魔法の鏡を持ってCASTLEの面の左上へ行くと、今までは見えなかった入口が見えるようになる（写真㊇）。そう、ここが魔法使いの宮殿の入口なのだ。でも、油断してはいけない。この宮殿の中には、シーン1～8に登場した8種類のデカキャラが手ぐすねをひいて王子を待っている。一歩まちがえた方向へ進むと、たちまち宮殿を追いだされてどこかのシーンへとワープさせられてしまうのだ。オマケに、1度通った通路を逆方向に進むと、別の部屋へワープさせられてしまうというトリックまで用意されている（このワープを使わないと、魔法使いのところまでたどり着けない）。まあとにかく、右ページの写真マップを参考にしながら魔法使いのところへ行き、ヤツを倒してくれ。最後に、このファイナル・シーンでの必勝法をご紹介しておこう。


写真㊉

①対ニセ王子必勝法

魔法使いの化けた姿であるニセ王子は、王子にむかってサンダーの魔法で攻撃してくる。その攻撃力は非常に大きいので、きすがの型なるヨロイといえども、かなりのダメージを受けてしまう。しかし、その移動のアルゴリズムさえつかんでしまえば、倒すのはわりと簡単だ。まず王子とニセ王子を写真㊉のような位置関係にしてくれ。そこでニセ王子が王子の正面にやってくる直前に弾を撃ち、すかさず横へかわせばOK。（写真㊉）あとはニセ王子がどうすれば元の位置へもどるのか自分で研究してみてね。

②対怪獣必勝法

さっきのニセ王子にくらべると、こちらはさらにカンタン。とにかく王子を写真㊉の位置にもっていき、右へむかって弾を撃ちまくればいいのだ。ただし、怪獣がときどき真横にサンダーを撃ってくるので、それだけは上手によけよう。ちなみに、この怪獣も魔法使いがバケタ姿らしいヨ。

写真㊉

写真㊉

写真㊉

写真㊉

③対魔法使い必勝法

これは正直言ってアリマセン。彼得の魔法を使えば簡単に倒せるけど（写真㊉）、それ以外の方法ではかなり難しい。もしも魔法に使わずに倒すことができたなら、それは奇跡と言えるだろう。

登場モンスター

ワンポイント・アドバイス㊇ システムサコム・佐藤氏より

実は、ゲラ刷りを読ませていただいたのですが、きすがの山下先生のお書きになった本です。

ほぼ完璧に「メルヘン・ヴェール II」の内容が、詳細に解明されています。特にベナ族との戦いかたなどは、目を見張るスルドさで、ビックリしました。

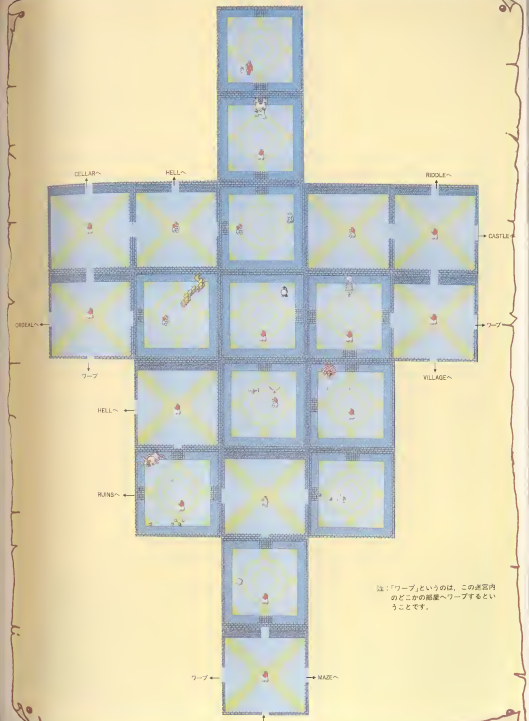
この戦法を使えば、後半のステージは、かなり楽に展開できると思います。

それから、最後の魔法使いの宮殿についてですが、ここのマップはプレイヤーのみなさんにとって、かなり役にたつと思います。これで、あっちこっちにワープして道に迷うことがなくなりましたね。

また、この宮殿の一番奥に潜むニセ王子、怪獣は、魔法使いが化けているものなのです。本来ならば、ニセ王子を倒すと、魔法使いの本体が出現する予定だったのですが、メモリの関係でボツになってしまいました。

もう一つ。実はこのゲームにも隠しコマンドあるんですよ。なんとヴェールが無敵になるというものです。探してみてください。

システムサコムのスタッフのかたがた



注：「ワープ」というのは、この迷宮内のどこかの部屋へワープするということです。

The Epilogue of Märchen Veil II

「王子よ、ごらんなさい。神々の峰に光がともっているわ。フェリクスの神々が集まっているのね。まるで私たちを祝福してくれているよう……。」

「本当に美しい……。再び、あなたのそばで、この美しい情景を見られるとは……。」

「王子よ、あなたは何も話してはくれないのね。今まで、ここにいたのが魔法使いの化身だったということしか……。あなたが使ってくるまで、何が起こっていたのか、私には何もわからないというのに……。」

「姫よ、私にとっては長くつらい日々だった。だが、もう神のかなたに過ぎ去ったことだ。」

王子は、遠い光を見つめながら、あの日のことを思い出していた。魔法使いと共に、神々の救うを受けた日のことを……。

「今、すべての真実が明らかとなり、ここにいる2人の者、すなわちヴェールと魔法使いに、我々の救うが下った。」

人々の行ないを賞しまたは罰する女神アドラステアのおごそかな声が、神殿の中にひびきわたった。

「魔法使いよ、おまえはこの宇宙の中のどの世界にも、存在が許されぬこととなった。すなわち、無に帰することを……それがおまえに与えられた罰である。そして、ヴェール、我々はおまえの勇気と正義を認め、おまえが犯した行ないに対する罪は問わない。これからは、ルアの為に考を尽くし、仕えるように……。そうすればやがてヴェールとしての資のを許え、再び人間に戻ることができよう。」

王子は喜びにふるえた。そして……

「神々よ。これを見て下さい。」

彼は、ヘつのセフィラを示した。

「おお、セフィラじゃ。」

「セフィラ……。」

神々の間に驚きの声が上がった。

「私は、ルア性に仕えねばならぬ者。それはよく承知しています。けれども、時を待たずに再び人間として、湖の王子として、フェリクスで暮らしたい。このセフィラの力で今、この時に人間に戻りたいのです。」

その言葉を受けて、ルアが立ち上がった。

「ヴェールよ。セフィラは全宇宙を司どる偉大なる神の創造的な力を秘めているのです。それは我々フェリクスの神族をはるかに超えた神の力……。おまえは、それを手に入れた時に、新しい命を約束されました。さあ、お行きなさい。行って、フェリクスの地上に、幸福を築き上げるのです。おまえの父の為にも……。」

再び人間の姿となった王子は、ルアからアルミラを受けとると神殿をあとにした。

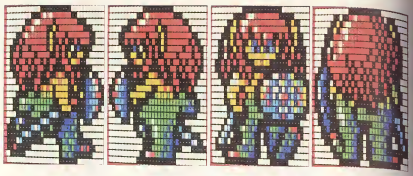
再び愛を取り戻すために……。

神々の峰は妖し美しい光を放っていた。王子と王女は、言葉もなく、美しい光を見つめ続けた。

過ぎし日　神々の峰に光ともりし時。
永遠なる幸い　訪来されぬ
ああ　美しき光　喜ばしき光
わが行く手に輝ける道を開けり……
永遠なるフェリクスの果てしなき幸福
いま始まりぬ

The End
PRODUCED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.
GAME DESIGN
SEGA MEDIA
SEGA ENTERPRISES
CHARACTER DESIGN
SEGA ENTERPRISES
ILLUSTRATION & STORY
SEGA ENTERPRISES
EXECUTIVE PRODUCER
SEGA ENTERPRISES
SPECIAL THANKS TO
SEGA ENTERPRISES
SEGA MEDIA
SEGA ENTERPRISES
SEGA ENTERPRISES
SEGA ENTERPRISES

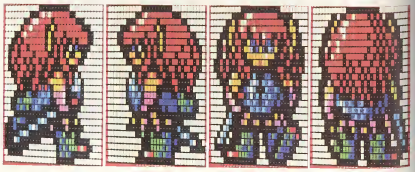
●ヴェールⒸ
剣　OFF
ヨロイ　OFF
シールドスモール



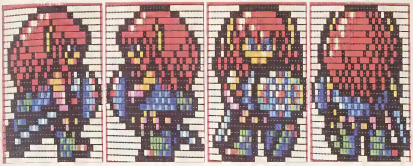
●ヴェールⒹ
剣　ON
ヨロイ　OFF
シールドラージ

●ヴェールⒺ
剣　OFF
ヨロイ　OFF
シールドラージ

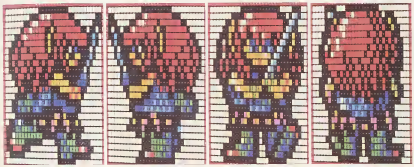
●ヴェールⒻ
剣　OFF
ヨロイ　ON
シールド　OFF



●ヴェールⒼ
剣　OFF
ヨロイ　ON
シールドスモール

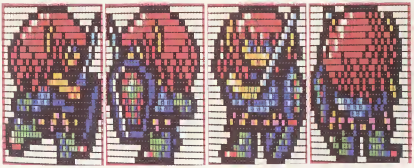


●ヴェールⒽ
剣　ON
ヨロイ　ON
シールド　OFF

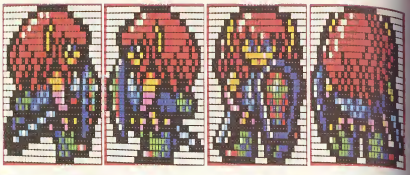


●ヴェールⒾ
剣　ON
ヨロイ　ON
シールドスモール

●ヴェールⒿ
剣　ON
ヨロイ　ON
シールド　ラージ



●ヴェール(K)
剣　　OFF
ヨロイ　ON
シールド　ラージ

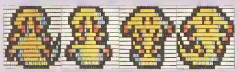


レベル8

●ファスマー

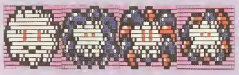
●ルロル

●ネーパ



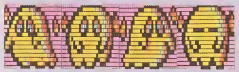
●ブーボ

●キルス



●イドルム

●ラルア



●ドラコ

●未使用キャラ

レベル2

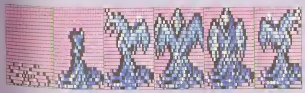
●フーモ

●フェラリス

●エヴェルシオ

●リグヌム

●レムレス

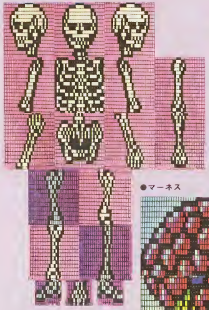


●フェルス

●ジャーヌス

レベル1

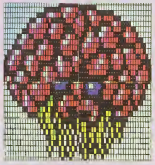
●アドックトル・モルティス



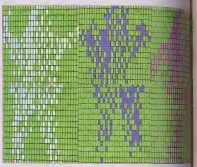
●魔法使い(怪獣の姿)

●未使用キャラ

●マーネス



●イアルア(未使用版)



●魔法使い

●未使用キャラ

●王子の剣

アイテム

●ヤフィラ

●忘却力の魔法

●防御の魔法

●分身の魔法

●染み消す魔法

●炎の魔法(未使用)

●スモールシールド

●ラージシールド

●青銅のヨロイ

●黄金のヨロイ

●聖なるヨロイ

●ランプ

●青銅の剣

●鉄の剣

●黄金の剣

●聖なる剣

●命の宝石1

●命の宝石2

●魔法の宝石

●神秘の宝石

●未使用アイテム

●アイテムが載っている分

CRUISE CHASER BLASSTY

クルーズチェイサー ブラスティー

●対応機種　PC-8801シリーズ (5" ディスク)
PC-9801シリーズ (3.5" ディスク)
X1シリーズ (5" ディスク)
FM-7シリーズ (予定)
●価　格　7,800円
●発売日　昭和4月28日
●発売元・スクウェア　日本サンライズ
●開発スタッフ

Program	PC88	三枝　旬
		田丸　昭芳
		佐々木　良彦
		青田　裕弘
	PC98	若松　真
		末野　良幸
	X1	小山　隆史
		矢野　剛二郎
	FM	島　剛之
Scenario：		坂口　博信
		青木　裕彦
Graphic：		池田本サンライズ
		笠ノ浦　美樹
		中田　浩美
Music：		中野　たかし
		植松　伸夫

※なお、本記事は、スクウェアから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・引用しています。

プロローグ

全ての過去は、伝説と化し、人々の脳裏に忘却をさそう。
未来は、暗黒化し、人々の前にあふれ出る。
伝説を語る者は背義となり、未来を乗う者はその敵をとどめず。

反物質で囲まれた隔絶宇宙……それが人々の知る宇宙であり、全てである。オンディーナ……その閉宇宙の一つに属し、人類の90%以上が生活を営む巨大母船。人々は、コミュニーと呼ばれる半植民統治に統治され、人口強化計画に基づいて職業の割り当てが決定される。一定年齢に達した男子の大多数は、インカー・マースと呼ばれる貴金稼ぎとして、クルーズ・チェイサー（巡航追撃戦闘機）が与えられる。

敵は、インパースと呼ばれる反乱分子である。彼らのパリアント（離戦闘機）は、常にオンディーナ周辺に出没しゲリラ活動を続けている。インカー・マースは、これらパリアントからオンディーナを保護する目的で結成された一団である。

愛機に取り付けられた、シュート・ダウン・カウンター（撃墜数測定装置）によって、貴金交換所でクレジットに換算される。これが、彼らの唯一の収入源でありこの貴金によって愛機の性能を高め、この戦闘を勝ち抜いていかなければならないのである。

閉宇宙には、通商だけに専念する中立ステーションも存在し、修理や、パワーの補充などが可能である。しかし、このステーション・エリアにおける戦闘行為は、いっさい禁止されており、この条約に違反したものは、致命的な代償を支払わなければならない。

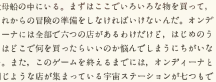
オンディーナのラボ（新型兵器開発局）において、新しいクルーズ・チェイサーの試作品が一体完成した……

プロトタイプ・コードネーム……"プラスティー"

まずはオンディーナで旅仕度を！

ゲームがはじまったとき、キミはオンディーナという巨大母船の中にいる。まずはここでいろいろな特を貰って、これからの冒険の準備をしなければいけないんだ。オンディーナには全部で六つの店があるわけだけど、はじめのうちはどこで何を買ったらいいのか悩んでしまうこともがいない。また、このゲームを終えるまでには、オンディーナと同じような店が集まっている宇宙ステーションが七つもでてくる。そこで、ここにそうした宇宙ステーションの完全ガイドを紹介しよう。

①REPAIR〈修理屋〉

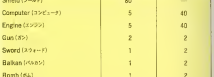


敵と戦闘をしていると、ときどきプラスティーがダメージを受けることがある。シールドを使用しているかいないかによって、第1表のような割合で、プラスティーが装備している物のどれかがダメージを受けることになるんだ。武器やオプションならまだしも、エンジンが破壊されてしまったら、それこそ一大事！　アブないと思ったら、すぐにステーションの修理屋で修理を受けよう。当然受けたダメージの大きさに比例して修理代は高くなっていく。だから、もしも90%もダメージを受けてしまったら、修理をするよりもそれを武器屋に売って（ダメージを受けている品物でもいつもどおりの値段で買い取ってくれる）、再び買い直したほうがおトクなんて場合もあるんだヨ。

（第1表）シールドを使用している時とそうでない時のプラスティーの受けるダメージ配分（単位は%）

	シールドON時	シールドOFF時
Shield（シールド）	80	
Computer（コンピュータ）	5	40
Engine（エンジン）	5	40
Gun（ガン）	2	2
Sword（スウォード）	1	2
Balkan（バルカン）	1	2
Bomb（ボム）	1	2
Fighter（ファイター）	1	2
Auto Pilot（オートパイロット）	2	5
E. W. S.（アーリーワーニングシステム）	2	5

②POWER〈パワー補充所〉

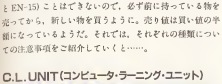


プラスティーが宇宙を旅したり、武器を使用したりするのに必要なパワーを補充する店。ゲームがはじまったときは3メモリ分のパワーしかないので、しっかりと補充しておくようにしよう。最初は打クレジットを支払うと、ちょうど満タンになってくれる。もちろん、パワーが0になるとゲーム・オーバーになってしまうので、パワーの残量には常に気をつかうようにしよう。

③装備売買所

冒険に必要なコンピュータ、ウェポン、シールド、エンジン、オプションの5種類の装備を売買することができる店だ。売っている品については、第2表を参照のこと。ただし、同じ種類の物を二つダブって買う（たとえばEN-10とEN-15）ことはできないので、必ず前に持っている物を売ってから、新しい物を買うように。売り値は買い値の半額になっているようだ。それでは、それぞれの種類についての注意事項をご紹介していこう……。

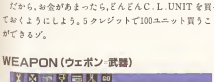
C.L.UNIT（コンピュータ・ラーニング・ユニット）



「プラスティーのコンピュータは学習機能を持っているので、戦えば戦うほど強くなっていきます……」とマニュアルに書いてあるけど、難しすぎて意味のわからない人もいるんじゃないかな？　愛するにこのゲームでは、戦いに勝ったときに得られる経験値（EXP）をコンピュータ・ラーニングという言葉で表わしているんだ。そして、そのコンピュータ・ラーニングの最大値を決めるのが、このC.L.UNIT。つまり、C.L.UNITを1,000しか持っていないときいくら敵を倒しても、キミの経験値（コンピュータ・ラーニング）は1,000以上には上がらないというわけなんだ（なんという過酷なゲーム！）。

だから、お金があったら、どんどんC.L.UNITを買っておくようにしよう。5クレジットで100ユニット買うことができるぞ。

WEAPON（ウェポン・武器）

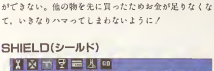


とりあえず最初はスモール・ボムあたりが適当。バルカンにははじめから装備しているので、買う必要はなし。

ENGINE（エンジン）

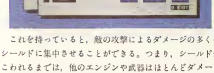
これを買わないと、オンディーナの外の宇宙へでることができない。他の物を先に買ったためお金が足りなくなって、いきなりハマってしまわないように！

SHIELD（シールド）



これを持っていると、敵の攻撃によるダメージの多くをシールドに集中させることができる。つまり、シールドがこわれるまでは、他のエンジンや武器にはほとんどダメージを受けないというわけだ。一種のお守りのような物だと思ってもらえばいい。ただし、これを買うか買わないかはキミの判断におまかせシマス。

OPTION（オプション）



さまざまな機能を持った特別な付属装備。はじめのうちは特に買う必要はないだろう。お金に余裕ができてから買うべし。それでは、ここにオプションの種類と効用を書いておこう。

- **AUTO PILOT（オート・パイロット）**
  何ターンか前の位置にもどる。ターンというのは、移動したり、別の方向を向いたりした回数のこと。そのもどれるターン数は、オート・パイロットの性能により異なり、第2表のCapacityの値と一致する。ただし、ゲームにはターンがクリアされてしまうので注意！
- **PARTICLE（パーティクル）**
  敵と出会う確率が上がる。ふつうのParticleは30ターン、Particle N100にくらべると200ターンの間有効。
- **E.W.S（アーリー・ワーニング・システム）**
  戦闘時に敵に先制攻撃をかける確率が高くなる。W100で30%、W3000Mで100%アップする。

★WEAPON(武器)

種　類	名　称	Capacity	エネルギー消費量	Credit	Weight	開発順番
バルカン	Balkan(バルカン)	30	×1/10	40	50	—
	Super Balkan(スーパーバルカン)	300	〃	500	50	4
ボ　ム	Small Bomb(スモールボム)	150	×1/2	35	300	—
	Tron Bomb(トロンボム)	350	〃	120	350	1
	Flash Bomb(フラッシュボム)	500	〃	600	400	12
ブラスター	Beam Rifle(ビームライフル)	40	×1/10	45	350	—
	Plasma Gun(プラズマガン)	90	〃	200	420	—
	Mega Bazooka(メガバズーカ)	180	〃	250	400	2
	Hawk Blaster(ホークブラスター)	320	〃	500	520	5
	Super Hawk Blaster(スーパーホーク・ブラスター)	450	〃	1000	700	17
	GA-100	500	〃	1200	650	19
スウォード	Laser Sword(レーザースウォード)	200	〃	1000	65	—
	Laser Z Sword(レーザーZスウォード)	240	〃	1450	110	—
	Alpha Sword(アルファスウォード)	380	〃	2400	150	—
	Super Alpha Sword(スーパーアルファスウォード)	470	〃	4800	220	—
	ST-250N	500	〃	6000	70	18
ランチャー	Fighter Launcher(ファイター・ランチャー)	250	〃	2400	230	6
	Spin Crusher(スピンクラシャー)	500	〃	3600	220	16

★SHIELD(シールド)

	Small Shield(スモールシールド)	40	×1/10	40	120	—
	Laser Shield(レーザーシールド)	110	〃	300	150	—
	Magnetic Shield(マグネティックシールド)	240	〃	500	180	3
	Plasma Shield(プラズマシールド)	360	〃	800	180	8
	RM-1000	500	〃	1250	100	20

★ENGINE(エンジン)

	EN-10	100		250	400	
	EN-15	160		650	500	—
	EN-100S	450		1000	450	10
	EN-100M	720		1500	600	13
	EN-1000	960		2100	600	22

★OPTION(オプション)

AUTO PILOT	AP System 5	10	×1	150	100	—
	AP System 5M	20	〃	350	200	7
	AP System 15	30	〃	600	300	9
	AP System 40Z	40	〃	1200	400	11
	AP System Z	50	〃	1800	500	21
PARTICLE	Particle(パーティクル)	10	〃	1200	30	—
	Particle N100	40	〃	2400	200	14
E.W.S	W100	100	〃	400	300	—
	W3000M	200	〃	900	350	15

(注)

・このデータは，PC-9801版をもとにしたものです。

・エネルギー消費量は，×1で1メモリ分です。

・開発順番で一印は，ゲームがはじまったときに売りにだされているものです。

・開発順番18～22は，コミュニュー，インパースの選択を行なったあと，1～16の武器の開発に引きつづいて開発が行なわれます。

④PUB(パブ)

ゲームに関するきまざまな情報を得ることができる酒場。その情報は，各ステーションによってまったくちがう。モーブしておいてから，お金を使いまくって情報をすべて聞きだすとよいだろう。

●TIP SOMEONE(チップをやる)
あげた金額に応じて情報が変わる。

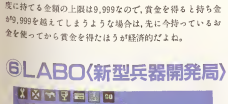
●TREAT SOMEONE TO DRINK(酒をおごる)
酒1杯が10クレジット，チップをやるときとは1ケタちがうので，多くやりすぎないようにしよう。

●SPEAK TO SOMEONE(話しかける)
ダダで情報が得られるけど，それほどたいした内容のものはない。

⑤賞金交換所

敵を倒した数(SHOOT DOWN)に応じて，賞金にかえることができる。ただし，めずしも倒した数と賞金とが比例するとはかぎらない。強い敵を倒したほうが，より多い金額を得ることができるんだ。また，プラスティーが1度に持てる金額の上限は9,999なので，賞金を得ると持ち金が9,999を越えてしまうような場合は，先に今持っているお金を使ってから賞金を得たほうが経済的だよね。

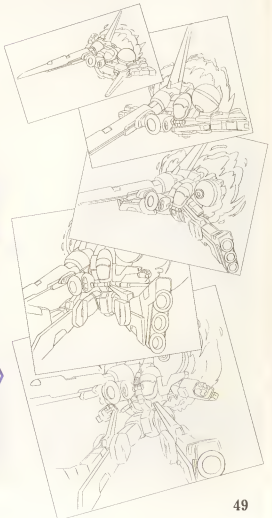
⑥LABO〈新型兵器開発局〉



プラスティーの新兵器を三つずつ開発している研究所。それらが完成すると，装備売買所で売りだされることになる。でも，ただパクゼンとそれを待っていたのでは，ひとつの兵器が完成するまでにかなりの時間を要することになる。そこで，キミが研究資金を投資して，その開発ペースを早めることができるんだ。ただし，ここでその表示の意味を取りちがえないでほしい。たとえば，90%できているときにキミがいくらか投資して，さらに50%開発が進んだと表示がでたならば，それは残りの10%のうちの50%，つまり全体の5%の開発が進み，95%になったということなんだ。決して，90+50=140%ということではないゾ。

⑦GO〈出撃〉

これを選ぶと，いよいよ宇宙ステーションから出撃することができる。もちろん，エンジンは持っているよね？



画面構成をマスターせよ！

『プラスティー』の画面構成はなかなか複雑だ。英語ばかりなので、とっつきにくいという人もいるんじゃないかな。そんな人のために、ここではひとつひとつのパラメーターをていねいに説明していこう。ゲームを解くうえで絶に立つこともいろいろ含まれているぞ。

●コンピュータ・ラーニング

コンピュータ・ラーニングの経験値が高くなれば、敵を倒すごとに1ずつ、そのうめがりかたの結果によってもが5、また、クリーン・ヒットがでると、よけいの状況（の経験値が得られるんだ。コンピュータ・ラーニングが低ければ、300ごとに、プラスティーのレベルが1ずつ上がっていく（第3表）。コンピュータ・ラーニングの値が高いと、それだけにちもの攻撃が命中する確率も高くなる。

●コンピュータ・ラーニングユニット

コンピュータ・ラーニングの最大値をあらわす。ユニットを宇宙ステーションで買うことによって、その値を上げることができる。なるべくなら、いつでもコンピュータ・ラーニングの値を上まわるようにキープしておきたい。

●パワー

プラスティーの持つエネルギーの残量を示す。移動をしていると少しずつ減っていくし、武器などを使用することによっても減る（減りかたはまるのはSPEEDは行の値に関係している）。宇宙ステーションでちょくちょく補給しよう。

●ファンクションドロップ

プラスティーが受けたダメージの量をあらわす。無傷のときが0%で、100%になると爆発してしまい、ゲーム・オーバー。宇宙ステーションで修理することによって、数値を下げることができる。

●デストラクティブ・パワー

プラスティーの総合的な破壊力をあらわす。良い武器を持てば持つほど、この値が上がるのはセオリー。

●クイック・モーション

プラスティーの敏しょう性をあらわす。この値が高くなると、敵からの攻撃が避けやすくなるし、敵より先に攻撃ができるようになる。結合のことは、3タイン連続攻撃（敵が一度も攻撃しないうちに、3回連続して攻撃すること）なんてこともできるんだ。高性能のエンジンを持つほどこの値は上がるけど、装備が多いと逆にドがってしまうことも多いので注意が。

●シュート・ダウン

以前に貨金を交換したときから今までにプラスティーが倒した敵の総数をあらわす。貨金交換所で貨金を交換すると、この値は0になる。

●トータル

この黄色のメモリは、プラスティーが今まで倒した敵の総数を、右から順に減っているようにかどうかによって2進法で表現している。つまり、今の段階では、8＋2＋1＝11匹倒したということになる。ゲームが終わるころには、まんがいちもうちょっとたくさんの位置でもいきていくはずだ。

●クレジット

持っているお金の量をあらわす。敵を倒して、どんどん増やせ！

〈第3表〉プラスティーレベル一覧表

レベル	必要なコンピュータ・ラーニング	通　　称
1	1000	PRIVATE（プライベート）
2	2000	BATTLER（バトラー）
3	3000	SOLDIER（ソルジャー）
4	4000	KNIGHT（ナイト）
5	5000	SNIPER（スナイパー）
6	6000	COMMANDER（コマンダー）
7	7000	SPECIAL COMMANDER（スペシャル・コマンダー）
8	8000	STAR FIGHTER（スターファイター）
9	9000	CAPTAIN（キャプテン）
10	10000	FREENER（フリーナー）

第1部 めざせ、リベリオン!!

Stage 1:Mother Ship

ゲームがはじまって最初のステージだ。とにかく敵を倒して、コンピュータ・ラーニングとシュート・ダウンをピシバシかせまくろう。敵がなかなかでてこなくて困っているキミ、ここにでているマップをよく見てくれ。

マップの中の矢印のある地点を矢印の方向に進むと、必ず敵が現れるようになっているんだ。オマケにそこは何度でも敵が現れるから、同じところを行ったりきたりしていれば、確実に強くなれるってワケだ。パワーが残り少なくなるか、ファンクション・ドロップが70%ぐらいになってしまったら、オンディーナに母艦すればいい。ステージ1に登場する敵、アデレスではもうちょっと足りなくなってきたという人は、ゲートをくぐってステージ2に行ってみるのもいいだろうね。また、各所に散らばっているメッセージは、なるべく読んでおくように。ゲームのストーリーを理解するのに欠かせない情報が得られるぞ。

▲オンディーナの泉へは、何かのパワーが働いて入れない。ここへ入れるようになると……。

▲もっとも弱い敵、アデレスと遭遇！まずはガンナーに変形してから攻撃せよ！

〔マップ記号説明〕
①…オンディーナ（宇宙ステーション）
＊…メッセージ
2…ステージ2へ行くゲート

Stage 2:Rock

〔マップ記号説明〕
3…バルバロス（中立サイド）
＊…メッセージ
1…ステージ1へ行くゲート
3…ステージ3へ行くゲート

カギがかっこによって構成されたステージ。別名、宇宙の［……］（わかるかな〜）。このステージには、バグレスという敵メカが出現する。アデレスの改良版というものの、それほど強くはないし、1匹あたりの貨金がアデレスよりも高いので、ここで戦闘をくりかえしたほうがステージ1よりも効率的だ。ダメージがある程度たまったら、バルバロスという宇宙ステーションで修理をすればいい。ただし、このバルバロスは中立サイドなので、武器の売買はできないぞ。どうしても武器を買いたいという人は、ステージ1のオンディーナへもどるか、必死の覚悟でステージ3の宇宙ステーションへ向かうしかない。3の位置のゲートをくぐれば、そこはステージ3だ！ 1のゲートから3のゲートへ行くには、ひたすら前進して（11，1）の座標へ行き、そこから左へ直進すれば簡単にたどりつけるぞ。これはどゲート間が移動しやすい面はないネ。

▲貨金交換所でシュート・ダウンを全に交換／お金をためてプラスティーの武器をパワーアップ／

▲新方にゲートを発見／ここへ入れば、つぎのステージへ行くことができるのだ。

Stage 3:Planet

ステージ名どおり、惑星が大量に存在している面。惑星の正面へ行くとカッコいいアニメーションが見れるので、それを楽しんでみるのもいいかな。

さて、このステージはうまくてのステージとくらべると、それほどちがった点は見られない。パブレイという新しい敵メカがでてくるけど、レーザー・スウォードさえ持っていれば楽勝で倒せるはずだ。ひたすら敵を倒してお金を集め、より強い装備を身につけるようにつとめよう。

このステージには、リピトホーンという宇宙ステーションと、フィールウォークスという中立サイドがあるので、ここまでくればもうオンディーナへもどる必要はなくなる。ここを本拠地として戦闘をくりかえせるわけだ。

また、このステージのメッセージを読むと、物語のあらすじが少しずつつかめてくる。どうやらプラスティーの属しているコミューンがこの開宇宙を統治しているらしいんだ。はたして、ほんとうにインバースは悪者なのだろうか？

ウーン、物語が盛りあがってきたぞ！

▲とってもキレイな惑星。遠くからゲーンとせまってくるのは迫力があるゾ。

▲▲みッ、これはスゴイ情報だ。バリアンというのは、ロボットの総称。それをコミューンがやっているとはどういうことなんだろう？

〔マップ記号説明〕
①…フィールウォークス（中立サイド）
②…リピトホーン（宇宙ステーション）
★…メッセージ
2…ステージ2へ行くゲート
4…ステージ4へ行くゲート
…惑星

史上初公開！ プラスティー・戦闘計算式のすべて

1 自分の攻撃

①命中率

$$\frac{\text{自分のSTR}}{\text{敵のDEX}/80}\times[0.8-1.2]\times\begin{cases}\text{敵のシールドor飛行形態が}\\ \text{DNなら 0.5}\\ \text{OFFなら 1}\end{cases}\quad(\%)$$

②ダメージ

$$\frac{\text{使ったWeaponのCapacity}\times10}{\text{敵のCapacity}}\quad(\%)$$

③クリーン・ヒット

攻撃が命中したとき$\left(\frac{\text{EXP}}{1000}+1\right)$%の確率ででる。

その際EXPのアップはふつうの2倍

2 敵の攻撃

①命中率

$$\frac{\text{敵のDEX}}{\text{自分のDEX}/50}\times[0.8-1.2]\times\begin{cases}\text{自分のシールドが}\\ \text{DNなら 0.5}\\ \text{OFFなら 1}\end{cases}\times\begin{cases}\text{プラスティーの形態が}\\ \text{ガンナーなら 1 (%)}\\ \text{シューターなら0.5}\end{cases}$$

②ダメージ

・シールド……$\frac{1000}{\text{シールドのCapacity}}\times[0.8-1.2]$ (%)

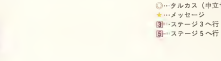
・その他……$\frac{\text{敵の使用したWeaponのCapacity}\times10}{\text{DEX}/100+\text{STR}/100}\times[0.8-1.2]$ (%)

Stage 4:Wave

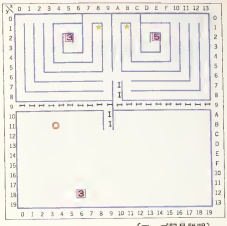
迷路が流行ったような形になっているので、WAVEとよばれているステージ。ここがプラスティーにとって結構の試練となるところだ。（9，9）の座標から（A，9）へ向う直線コースでは、なんと1歩進むことに必ずタクレイという強敵がでてくる。途中で力つきてゲーム・オーバーになってしまう人も多いくらいだろう。直線コースに入る前に、プラスティーを十分鍛えておくようにしよう。

でも、ある程度強くなったプラスティーにとっては、この直線コースは絶好のお金のかせぎ場所となってくれる。なにしろ、クロクロしなくても進んでいくだけで、つぎつぎとタクレイが現れてくるのだから。いまいち生き残る自信がないという人は、オート・パイロットというアイテムを買っていけばいい。プラスティーがピンチになったときにそれを使えば、敵に遭遇することなく何歩か前の地点へもどることができるんだ。つまり、オート・パイロットで我慢できる範囲内の直線コースを行ったりきたりしていれば、いくらでもお金がかせげるってワケダ。

▲中立サイドのタルカス。この中ではいかなる戦闘行為も禁止されているという。なんか"ガンダム"のサイドするみたいだネ

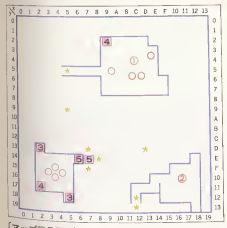


▲コンピュータ・ラーニングが1,000種入ることにより、プラスティーはこんなふうにレベルアップもした。ただしレベルアップはステーション内でしかできないことをお忘れなく。



〔マップ記号説明〕
①…タルカス（中立サイド）
★…メッセージ
3…ステージ3へ行くゲート
5…ステージ5へ行くゲート

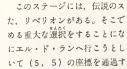
Stage 5:Inverce



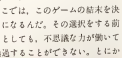
〔マップ記号説明〕
①…エル・ド・ラン（インバースのステーション）
②…リペリオン（伝説のステーション）
★…メッセージ
3…ステージ3へ行くゲート
4…ステージ4へ行くゲート
5…ステージ5内でワープしあうゲート
…惑星

ついにやってきた最終ステージ。まずいきなりイジワルなワナがプラスティーを待ち受けている。三つあるゲートの中から正しい場所を選ばないと、ステージ3へもどされてしまうんだ。でもまあ、ここにでているマップを参照してくれれば、無事にぬけだすことができるだろう。あとで紹介する隠しコマンドを使って自分の座標を確認していけば、より確実だゾ。

このステージには、伝説のステーションと噂に聞いていた、リペリオンがある。そこでは、このゲームの結末を決める重大な選択をすることになるんだ。その選択をする前にエル・ド・ランへ行こうとしても、不思議な力が働いていて（5，5）の座標を通過することができない。とにかく、リペリオンへ行くのが先決だというわけだ。



▲ついに伝説のステーション、リペリオンを発見！　このままではいったい何がキミを待ち受けているのか？



▲どうやらこのメッセージが、このゲームの最終目的を暗示しているようだ。ということは、キミの取るべき正しい態度は・・・・

第2部

運命の選択! そして物語は終幕へ…

Station:Revallion(リベリオン)

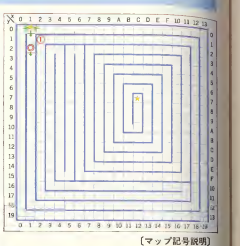
数々の困難を乗りこえ、ようやく伝説のステーション「リベリオン」にたどり着いたプラスティー。リベリオンの中へ入ると、今までのステーションとはちょっとちがって、いきなり迷路が広がっている。そう、こうした迷路が、このゲームの後半の舞台となっていくんだ。とりあえずはシューターに変形して、迷路をどんどん進んでいってみよう。シューターになっていれば、分岐点に着くまで勝手に進んでいってくれるから操作がとても楽なんだ。

そして、ある程度迷路を進んでいくと、◎の位置でいよいよキミは重大な選択をせまられることになる。「おまえに選択権を与えよう。コミューンのままか、インパースとしてこの世界を解放するか……？　どうだ、インパースの同志になりなさいか？」

この選択にYESと答えるか、NOと答えるかはキミにおまかせするとしよう（今までのいろいろなメッセージから考えてみてね）。ただし、この答えによって、ゲームの結末が変わってしまうことをお忘れなく。コミューンのままなら、敵の本拠地エル・ド・ランを破壊しに行けばいいんだし、インパースの仲間になったなら、ステージ10オンディーナへもどり、コミューンを壊滅させればいいんだ。

いずれにせよ、この選択の前にデータをセーブしておいて、2とおりの結末の両方を見るというのが頭のいいやりかただろうね。

なお、インパースの同志になると、Ⓐの地点からリベリオンの外へだされるが、その際にパワーメーカーとシュアイテムが手に入るゾ。パワーメーカーはオンディーナへ行くまでは絶対に使うな！



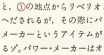
【マップ記号説明】
①…選択をせまられる場所
●…メッセージ
□…本文参照
……方法行の壁

▲これが運命の選択だ。ここでどちらを選ぶかによってゲームの結末がまく二つに分かれるのだゲ

▲インパースの同志になると、リベリオンの中でこんなにたくさんの敵がうようよ。なかでもパワー・メーカーは大事だゾ。

▲プラスティーがやられたら、パワーがゼロになったりすると、あわてプラスティーは帝国のものとなってしまう。でも、パワーがゼロになっただけで何でコワゴワになってしまうんだろう？

こんな機能もあるゾ!!—ファンクションキー活用法



F1
このキーを押すと、プラスティーが変形できる。ガンアーのときはシューターへ、シューターのときはガンアーへ。かっこいいアニメーションが見られるゾ！

F2
このキーを押すと、現在のプラスティーの装備とダメージが表示されたウィンドウがひらかれる。これでれも、エンジンのダメージには常に気をくばっておくようにしよう。

F5
このキーを押すと、ゲームのセーブ／ロードモードに入ることができる。自分がまだ弱いうちは、こまめにセーブをくり返していくのがコツだね。

F6
このキーを押すと、自分が装備しているオプションのどれかを使用することができる。パーティムやパワー・メーカーを使うときに押すべし。

F7
このキーを押すと、目の前にある物の解説が表示される。特に意味のあるコメントはでてこないけど敵切話材が何となくウレシイ。

Ending 1:コミューン編

それでは、ここで「プラスティー」の2とおりの結末について詳しく解説していこう（これができたのも、スタッフェアさんの多大なご協力があったおかげ。さすが、太っ腹！）。まずはエンディングの1として、自分がコミューンのままであった場合の展開だ。

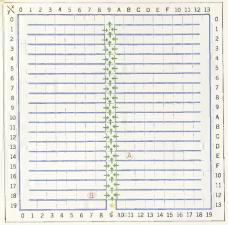
コミューンの戦士であるキミの最大の目的は、やっぱりインパースの本拠地をたたくこと。その本拠地が、ステージ5の上のほうにあるステーション、エル・ド・ランなんだ。

エル・ド・ランの中は、リベリオンと同様に迷路構造になっていて、しかも3階だてになっている。オマケに一方通行の壁は大量にあるし、ダミーのエレベータはいくつもあるしで今大変！　とにかく、ここに掲載したマップを参考にして、3階の　の位置まで行ってみて（ね。そこにあるエリクセンという最強の敵を倒せば、インパースを[illegible]減させて、ゲームを終わらせることができるんだ。

でも、エンディングを見てもらえばわかると思うけど、この終わらせかたは完全なものではない。インパースを倒しても閉宇宙空間での戦争は決して終わりを告げることはないのだ。

Station:Elle. De. Run(エル・ド・ラン)

1F



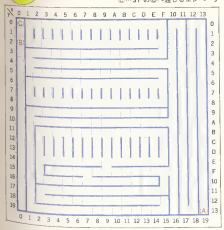
【マップ記号説明】
Ⓐ…2Fの赤へ通じるエレベータ
Ⓑ…2Fの黒へ通じるエレベータ
●…メッセージ
……方通行の壁

▲エル・ド・ランの中心部でエリクセンと対決！　敵のクセに変形してくる手ごわいやつだ。

▲インパースは倒したものの、プラスティーはいつ終わるとも知れない戦いに今日も出撃しています……。

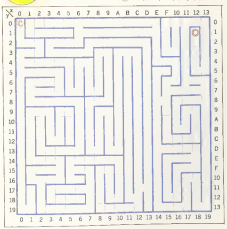
2F

【マップ記号説明】
Ⓐ…1Fの赤へ通じるエレベータ
Ⓑ…2Fの赤へ通じるエレベータ
Ⓒ…3Fの赤へ通じるエレベータ



3F

【マップ記号説明】
Ⓐ…2Fの赤へ通じるエレベータ
Ⓒ…エル・ド・ラン中心部



Ending 2:インバース編

ねつぞうはプラスティーがコミューンからインバースへねがえったときの誤算だ。キミはインバースの仲間になったのなら、もはやエル・ド・ランで戦う必要はまったくない。なにしろ、エル・ド・ランはインバースの本拠地なのだから。

さっそくエル・ド・ランへ入ってみると、そこではプラスティーの最強装備を3種類売っている。ST-250Nというスワロード、RM-1000というシールド、そしてEN-1000というエンジンだ。この三つは必ず買っておくようにしよう。もしも、これらがまだ売っていなかったなら、LABOにどんどん投資して、開発を早めてやるべし。ここで最強装備にしておかないと、エンディング2を終わらせるのはツライぞ！

さて、インバースの仲間となったキミの最終目的は、コミューンの本拠地であるステーション、オンディーナを破壊することだ(なかなかスゴイどんでん返しだなあ)。よって、ステージ5からステージ1へ向かってどんどん逆もどりしていけばいいわけだ。

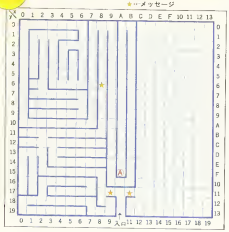
▲エル・ド・ランで売っている最強の3種類の武器。ここではまだ開発中だけど、ぜひとも手に入れておきたいね。

▲リヒトホーンでこのメッセージを見ておかないと、ステージ3のゲームはくそくらえ。迷路で迷わないように。

Station:On-Deana(オンディーナ)

1F

〔マップ記号説明〕
A…2Fの次へ通じるエレベータ
★…メッセージ

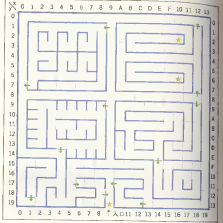


ステージ1へもどってくることができたら、いよいよオンディーナでの最終決戦だ！ でも、オンディーナへ入るのはちょっと待ってね。プラスティーのパワーがだいぶ減ってしまってるんじゃないか？ オンディーナをクリアするためには、最強装備の最大パワーで入っていかないとツライんだ。こういうときにこそ、リペリオンでもらったパワー・メーカーを使えばいいんだよね。

ここで、パワー・メーカーについて少々補足しておこう。パワー・メーカーは、使うとプラスティーのパワーが満タンになるというとてもありがたいアイテムなんだけど、1度しか使えない。使える場所も限られている。パワー・メーカーのエネルギー源は反物質。つまり、反物質で構成されたアステロイド群のほうを向いているときにしか、パワー・メーカーは使えないってことなんだ。だから、オンディーナにもっとも近い壁（？）でパワーを満タンにしておいて、速攻でオンディーナの中へ入るのがベストだろう。ゲーム・スタート時には通れなかった通路が、通れるようになっているはずだ。

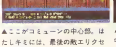
Station:Lehitephone(リヒトホーン)

ところが、帰りのステージまでは、思わぬワナがしかけられている。何かの力が働いていて、(8，D)の地点を通りぬけることができなくなってしまっているんだ。その何かの力を解除するためには、ステーション(リヒトホーン)の中へ入って、あるメッセージを見てこなければならない。マップを参考にしてがんばってみてくれ。

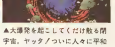


〔マップ記号説明〕
★…メッセージ
…一方通行の壁

オンディーナの中では、とにかくバーティクルをビシバシ使いまくるべし。それでなくても貴重なパワーを、ムダな戦闘で浪費することはできないからだ。なお、PC88版の戦闘で迷路内を進むと、たった3歩進んだだけではガンナーで減ってしまうので、必ずシューターで移動するようにしよう。スピン・クラッシャーさえ持っていれば、いちいちガンナーに変形しなくても敵を倒せるとヨロシ。オンディーナの5Fがこのゲームのほんとうのラスト・ステージ。シューターになっていれば、分岐点がいので勝手に最後まで行ってくれるんだけど、オンディーナの中心部である◎の付近では、なんと今までに登場した敵が弱い順に総登場するのだ！！ そして、その最後にいるのが、最強のロボット、エリクセン。コイツは耐久力が非常に大きいから、ST-250Nでも使ってひたすら切りまくるしかない。周字面を解放できるかどうかは、キミの腕にかかっているんだ！！



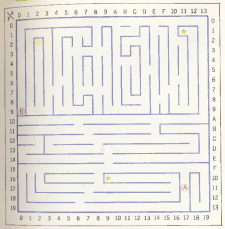
▲ここがコミューンの中心部。はたしてキミには、最後の敵エリクセンが倒せるだろうか？



▲大爆発を起こしてくだけ散る周字面。ヤッタ！ついに人々に平和を取りもどすことができたのだ！！

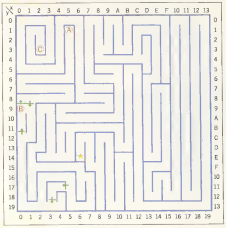
2F

〔マップ記号説明〕
A…1Fの次へ通じるエレベータ
B…3Fの次へ通じるエレベータ
★…メッセージ



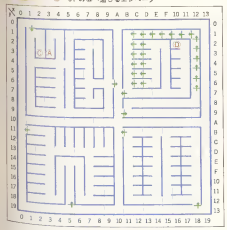
3F

〔マップ記号説明〕
A…1Fの次へ通じるエレベータ
B…2Fの次へ通じるエレベータ
C…4Fの次へ通じるエレベータ
★…メッセージ
……方通行の壁



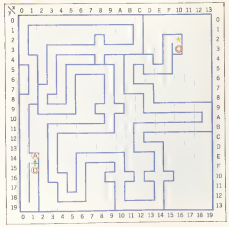
4F

〔マップ記号説明〕
A…1Fの次へ通じるエレベータ
B…3Fの次へ通じるエレベータ
C…5Fの次へ通じるエレベータ
……方通行の壁



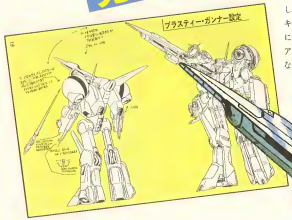
5F

〔マップ記号説明〕
A…1Fの次へ通じるエレベータ
B…4Fの次へ通じるエレベータ
★…メッセージ
◎…オンディーナ中心部
……方通行の壁



完全保存版!! ブラスティー全アニメ画面大公開!!

さすがに日本サンライズとスクウェアが手を組んで製作したソフトだけあって，このゲームでは，ひとつひとつのキャラクターそれぞれに，セル画，原画，動画などが完璧に用意されている。今回は，その完全資料をパソコンの全アニメ画面を一挙にドーンと掲載してみた。アニメファンなら泣いて喜ぶスペシャル企画だぜ！



BLASSTY〈ブラスティー〉

オンディーナのラボで開発された，コミューンの最新鋭クルーズ・チェイサー。ガンナーとシューターの両方の形態を持ち，武器・エンジン・コンピュータなどはすべて内部カートリッジ式なので，パーツの交換は簡単である。試作タイプなので，1体しか生産されていない。

GUNNER

ロボット形態。戦闘時には有利だが，迷路内の移動時にはエネルギーの消費が大きい。

SHOOTER

戦闘機形態。迷路内では，分岐点が行きたまりにたどり着くまで自動的に進む。

BALKAN

スウォードを格納しているポットの先に装備されている。

BOMB

背中のポッドに格納してあり，敵に向かって発射するかなり強力な武器だ。

GUN

ショルダー・チェイサー（胸の銃）に装着される。

SWORD

腰にあるポッドに格納される。値段がはるぶん、威力は絶大。

LAUNCHER

シューターのときに使用できる唯一の武器。
高価だが、装備しておいたほうが無難。

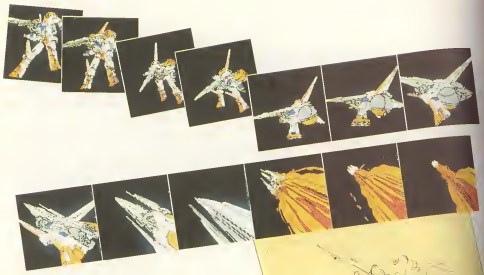
SHIELD

すべてのシールドがレーザー方式なので、敵のレーザーやミサイルなどの攻撃をかわすことができる。

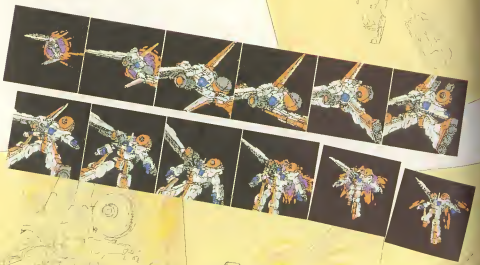
GUN(ポッ)

製作段階でボツになってしまったガン。せっかくグラフィックはできていたのに……。

CHANGE 1(ガンナー→シューター)



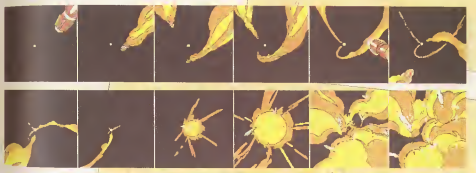
CHANGE 2(シューター→ガンナー)



DESTROY

プラスティーがやられてしまったときのグラフィック・パターン。コイツはあまり見たくない。

爆発1(ミサイル)



爆発2(ガン)

AGRESS〈アグレス〉

人間型メカ。主に格闘戦用。武器は，レーザー・スウォードと厚い装甲を利用した体当たり。

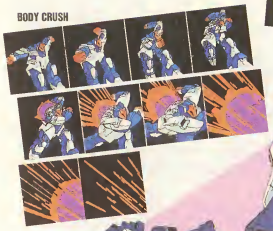
Capacity：20

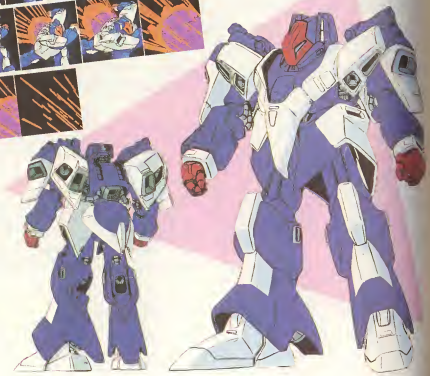
Dex：500

Exp up（倒したときに得られるコンピュータ・ラーニングの値）：0－10

SWORD

BODY CRUSH





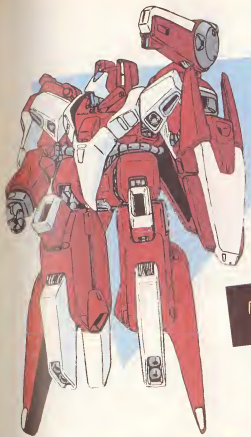
BAGRESS〈バグレス〉

アグレスの改良版。足に巨大なブースターを装備し，高速移動を可能にした。武器はレーザー・スウォードとミサイル，他にシールドを装備している。

Capacity：30

Dex：700

Exp up：10～20



SWORD

MISSILE

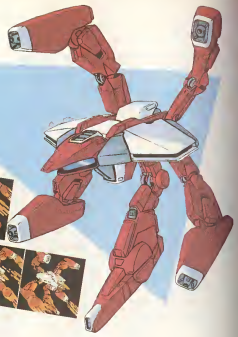
SHIELD

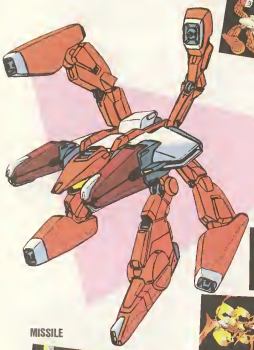
BUBRAY〈バブレイ〉

非人間型メカ。小回りがきくので、アステロイド群などでの戦闘向き。武器は、レーザー。

Capacity：60
Dex：1000
Exp up：20～30

LASER





CRUBRAY〈クラブレイ〉

バブレイの改良版。前頭部両脇にミサイル・ランチャーを装備した。武器は、レーザーとミサイル。

Capacity：70
Dex：1500
Exp up：40～50

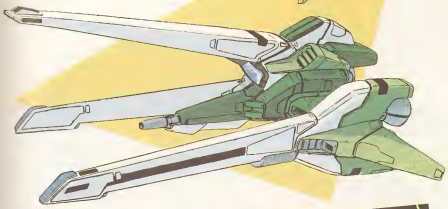
LASER

MISSILE

CLASTER〈クラスター〉

戦艦機型メカ。もともと重力圏内での戦闘用だったが、その柔機動性を十分いかし、広域宇宙戦用へと目的変換した。武器は、レーザーと体当たり。

Capacity：100
Dex：3000
Exp up：50～60



LASER

BODY CRUSH

DAGLASTER〈ダグラスター〉

クラスターの改良版。2本の腕を装備して，ある程度の格闘戦も可能になった。ミサイル・ランチャーも装備している。武器は，体当たりとミサイル。

Capacity：120
Dex：4000
Exp up：60～70

BODY CRUSH

MISSILE

D・D〈ディー・ディー〉

人間型メカ。スラスターなどを多数装備することによって，高機動格闘機を可能にした。これで，万能型メカへと一歩近づいたといえる。武器は，ビーム・サーベルとレーザー。なお，ゲーム中には登場しない。

Capacity：?
Dex：?
Exp up：?

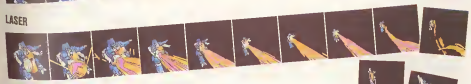
E・D・D〈イー・ディー・ディー〉

D・Dの改良版。可変式のシールドを装備。武器は，ビーム・サーベルとレーザー。

Capacity：200
Dex：6000
Exp up：70～80

SWORD

LASER

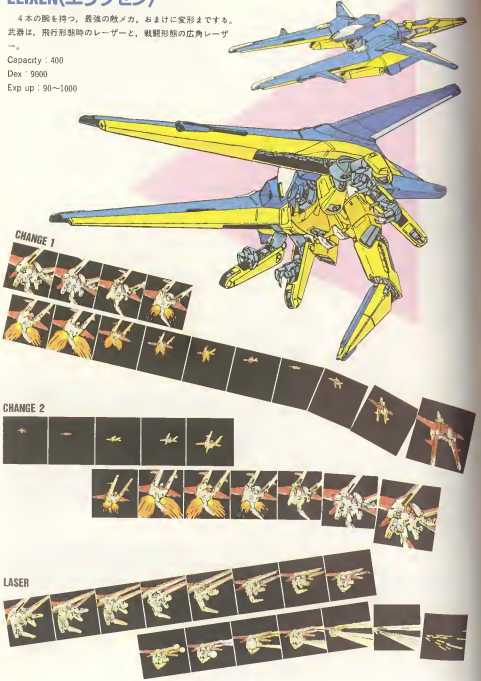


SHIELD

ELIXEN〈エリクセン〉

4本の腕を持つ、最強の敵メカ。おまけに変形までする。
武器は、飛行形態時のレーザーと、戦闘形態の広角レーザー。

Capacity：400
Dex：9000
Exp up：90〜1000



隠しコマンド大全集!!

正直言って、この「プラスティー」というゲームはとても難しい。マジメにやっていたのでは、よほど根気のある人でないと最後まで行けないんじゃないかな。そこで、スタウェアの吉田さんのご好意もあって、ここに「プラスティー」のさまざまな隠しコマンドをご紹介しよう。キミの冒険で役立ってくれることはマチガイないぞ！

①自分の座標を調べる

◀こんなように、自分のいる座標が表示されるのだ！（PC-88版より）

広大な宇宙空間では、自分が今どこにいるのか迷ってしまうことも しばしば。そんなときは、このコマンドを使えば一発で自分のいる座標がわかっちゃう。もちろん、各ステーションの迷路の中でもこのコマンドは使えるヨ。

●PC-8801版

SHIFT＋CTRL＋ROLL—UPキーを同時に押す。

（表示例）00　X（01）　Y（04）
01
00←→02　↑　↑
03 自分の向いている方向　自分のいる座標（16進数）

●PC-9801版

CAPSをOFF，カナをONにして，CTRL＋SHIFT＋GRPH＋XFERを同時に押す。

（表示例）16　18　3　6
02
03←→01　↑　↑　↑
00　Y座標　X座標　自分の向き　マップ・ナンバー
（10進数）（10進数）

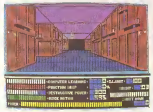
●X1版

CAPSをOFF，カナをONにして，CTRL＋SHIFT＋×を同時に押す。

（表示例）PC-8801版と同じ

②オンディーナの中で敵と会う(PC-88版のみ)

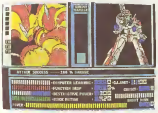
本来は戦闘が禁止されているオンディーナの中で，ゲームがはじまったときにいきなり何度も敵と出会えちゃうスペシャル・コマンド!! SHIFT＋CTRL＋POLL—UPキーを同時に，オンディーナの中で押せばいい。オンディーナの中だからパワーも減らないし，どんどんお金とコンピュータ・ラーニングをかせぐことができるゾ!!



◀ホラね，またゲームがはじまったばかりのデータなのに，オンディーナの中で敵と会ってるでしょ。

③いきなりバルカンを撃つ(PC-88版のみ)

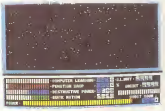
戦闘モードになって，攻撃パターンを選ぶときになったら，Eのキーを押してみよう。なんと，プラスティーがいきなりバルカンを撃ちだしてしまうのだ。これはサンプル段階の隠しコマンドのなごりなんだそうで，たとえプラスティーがバルカンを持っていなくても，また，たとえシューターの移動のときでもぜったいしまうんだ。



◀なんとなく左画面がバグっているようだけど，これも隠しコマンドのせい。

④C.L.UNITとCREDITを9999にする(PC-98版のみ)

はっきり言って，これは最強の隠しコマンド。これさえ知っていれば，簡単にプラスティーが最強装備になっちゃうもんね。だけど，さすがに吉田さんも，このコマンドをズバリとは教えてくれなかった。ただ，見ていたかぎりでは，いくつものキーを同時に押したり，ダイスクを入れかえたりしていたような‥‥。正確なやりかたを発見した人は，ぜひレポートを送ってください。

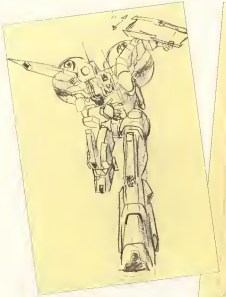


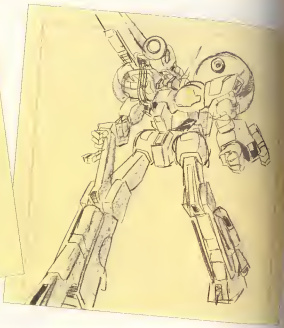
◀ガーン!! いきなりこんなに強くなってしまった!! コンピュータ・ラーニングが0なのに，なんだかオカシイね。

⑤いきなり強いデータでプレイする(X-1版のみ)

これは特別難しいコマンドじゃない。じつはX1版では最初からディスクの中に強いキャラクターのデータが入っているんだ。だから、OLD CHARACTERではじめれば、いきなりゲームのラスト近くからをはじめられるってわけ。ちなみにデータの「TAKASHI」というのは、吉田さんの名前なんだヨ。

◀ゲゲッ、X1版には最初からこんなにデータが入ってるゾル





特別公開！試作段階の「プラスティー」

長い開発中が続けただけあって、このゲームは何度もシェイプアップしなおされたらしい。ボクがスクウェアに取材に行ったときに、ちょこっと見せてもらったのが、試作の段階のタイトル画面や、ロボットのグラフィック画面だった。製品バージョンとどう変わっているのか、くらべてみるとオモシロイかも……。

ALPHA

アルファ

●対応機種　PC-8801シリーズ（3″ディスク）
PC-9801シリーズ（3.5″、5″ディスク）
X1turboシリーズ（3″ディスク）
FM-7シリーズ（3.5″、5″ディスク）
●価　格　3,600円
●発売日　純粋7月8日
●発売元　スクウェア
●開発スタッフ

Program	PC-88	清見　昭芳
		三枝　匂
		佐々木　茂彦
	PC98	山本　宏
	FM	相澤　成一
		安達　隼太郎
		森　潤之
	X1	矢野　弦二郎
Scenario		田中　弘道
Graphic		中園　浩規
		清安　真子
		杉山　哲子
		今川　真麻美
Music		植松　伸夫

＊なお、本図版は、スクウェアから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

プロローグ

21世紀中に、太陽系の惑星を探査し尽くした人類は、開発目標を太陽系以外の惑星に向けた。その目的地はエリダヌス座イプシロン星系の惑星(アルファ)。地球から実に、10.7光年もの距離である。

しかし、宇宙船の航行スピードは光速のわずか数パーセントしか出せず、目的地到達まで数百年もの歳月を必要とする。人工冬眠などの技術も未だ確立していない人類に残された唯一の方法は、宇宙船内に巨大な居住区を設置し、ひとつの社会を形成し、自給自足の生活を営みながら何世代にも渡って辿り着くしかなかったのである。

そして、西暦2101年、人類初の恒星間航行用宇宙船「ダイダロス」は、何万人もの人々を乗せ、遥かな惑星へ向けて、太陽系を旅立っていった。「ダイダロス」の旅は遠く果てしない旅であり、惑星に到着するのは最初に乗り込んだ人々から何世代も後の子孫達であったが、旅立つ人々の心は新しい星、未知の世界への希望と使命感に満ち溢れていた。

⋮

そして、長い、長い時が過ぎ去っていった……。

⋮

時を経ること数世紀、遂に、地球を離れた頃の人間は一人も生きてはいない。宇宙で生まれ、宇宙で育ち、船の中の都市と宇宙しか知らない人々の間には、当時の志を語る者すらいない。今や、「ダイダロス」には、地球を旅立った頃の夢や希望はなく、ただ無目的な人々が惰性(だせい)な日常を送っているだけだった。

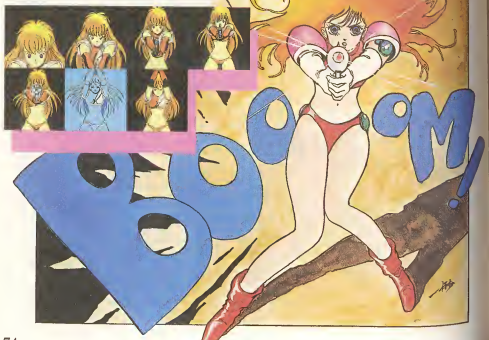
恒星間航行用宇宙船「ダイダロス」の船内で、今、ひとつの物語が始まろうとしている。

船内を見渡す小高い丘にたたずむ、ひとりの少女。長い髪を風にながせ、じっと一点を見つめている。

彼女の名はクリス。それが彼女の記憶のすべてであった……。

このアニメーションが売り!!

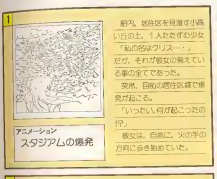
『アルファ』の最大のセールス・ポイントは、なんてったってクリスが動きまわるアニメーション処理! 見てやってください。この美しいグラフィック!! パソコンの画面を見つめたまま、感激にうちふるえている人も多いんじゃないかな?



絵コンテ&ゲームヒント大公開!

スクウェアのAVGは、いつもキチンとした設定書を書いてから作られている。AVGの設定書というと、だいたいアニメの絵コンテのような物になっている場合が多い。このアルファ」もそうで、今回この本を作るにあたってスクウェアの田中さんから全絵コンテを好意りでさたので、みなさんにお見せするとしよう。原画とパソコンの画面を対比させて楽しんでみてくれ。もちろん、ゲームのヒントや隠れキャラもバッチリだ!!

1



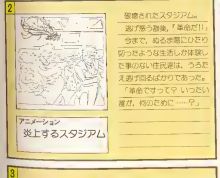
アニメーション
スタジアムの爆発

都心、居住区を見渡す小高い丘の上。1人たたずむ少女。
「私の名はクリス…」
だが、それが彼女の覚えている事の全てであった。
突然、百貨店居住区で爆発が起こる。
「いったい、何が起こったの!?」
彼女は、自動に、火の手の方向に歩き始めていた。

ここがゲームのスタート地点。クリスが丘の上から町を見渡をしている場面だ。突然、その目の前の居住区域で大爆発が起こった。「いったい何が起こったというの?」

■隠れキャラ:夜

2



アニメーション
炎上するスタジアム

破壊されたスタジアム。
遂行係る群衆。「革命だ!!」
今まで、ぬるま湯にひたり切ったような生活しか体験した事のない住民達は、うろたえ者が目るばかりであった。
「革命ってなんで いったい誰が、何のために……?」

爆発地点へ歩いていくと、破壊されたスタジアムからたくさんの人が逃げだしてきた。彼らは、口々に「革命だ!」と叫んでいる。とりあえず、彼らからいろいろと話を聞いてみよう。

■隠れキャラ:リンゴマーク

3

アニメーション
ネオンサイン

居住区域内のショッピングセンターの前。革命のさわぎのため、人影はほとんどない。

スタジアムのすぐ近くにあるショッピング・センターの前にやってきた。革命さわぎのせいで、店のまわりにはだれもいないようだ。中へ入ってみよう。

■隠れキャラ:へんな人

4

アニメーション
商品を手に取るクリス

ショップ内。
棚々なものが並べている。人影はない。
ここで自腹な物を手に入れなければならないが残念ながらクリスはお金を全く持っていない。
「やむをえずロボーレなきゃならないなんて、一大交渉力しち。」

お店の中では、スネルキー・パックなどの酸素マスクなどのお物が売っている。だけど、クリスはお金を持っていない。ドロボウするにあたってクリスのうしろめたさなど微塵もなんともカワイイね。

■隠れキャラ：白い犬

5

アニメーション
ロボットのワイヤー、ケーブルなどが生物的にグニョグニョ動く。

「御取り」「キャーッリ」。ポリス・ロボット登場。
住民の治安を維持するために設置されて警察機構（政府直轄）。彼らは全てロボットであり、ポリス・センターの中央コンピューターの可令により動いている。
レーザー・ガンさえ奪われ相ムが撃墜できる。運がよければ逃げ出せるかも…。

お店で何かを盗んで外へでようとすると、ポリス・ロボットが目の前に現れた！　コイツは住民の安全を維持するために設置されてあるスゴい事になるとプログラミングされているんだ。レーザー・ガンがあれば、何がこようがきるんだけど…。

■隠れキャラ：ボンクラ・ファ

6

アニメーション

半壊内につながれるクリス。ポリス・ロボットにつかまってしまったクリスは枯ち物はあるが、服まで全て奪われ、鎖につながれて絶望感にうちひしがれる。
やがて、牢の戸が開き、ロボットがはいってくる。
「初犯だ、ほら、お決まりの記入シートに登録されていないのでもの対象外だ。」

クリスはポリス・ロボットに連行されて、ポリス・センターの牢獄に閉じこめられてしまった。しっかり、丸裸にして閉じこめるなんて、なんとなくスクウェアの人たちの趣味がでているような

■隠れキャラ：裸れ子

7

アニメーション

ポリス・センター・刑務所、授之室。
「服だけは与えてやる。それを着てさっさと出ちまえ。」
ロボットはレーザーガンを手にしている。

しばらくすると、クリスはポリス・センターから釈放されることになった。なんでも、クリスの名前は「ダイダロス」や住民リストに登録されていないというのだ。いったい、これはどういうことなのだろう？

■隠れキャラ：たっ

8

アニメーション
点滅するポリスセンターの明り

ポリス・センターの前。
明い明に囲まれたポリス・センター。内部の監視塔からサーチ・ライトが幻まされている。
クリスの表情は疲れ切っている。
門の外に警備のロボットが立っている。

疲れきった表情で、ポリス・センターからでていくクリス。ちなみにキミは何度もこのポリス・センターにとられてしまうことだろう。ここへ来ると、持ち物をすべて奪われてしまうので要注意ダョ。

■隠れキャラ：ゲチューン

9

アニメーション
モーターカーが走ってくる

リニア モーターカーのステーション。第1回のリニア・モーターカーが開通し、高ぶる人々が集りて来た。
「凄ごくてあぶえろ」事になっちゃ。
「ああ、でも、なるにれ以上、過剰な目にはあえなくていい。ものを感じ、ふって言ってみたく。」「まち、ちち、ちち代表取締役フ方なのなら、やはりやっぱりこと気がかりかったんだろう」「ターム革命に参加しよう！」

ここはリニア・モーターカーのステーション。ポリス・センターはさがしたいと都市にあるから、ゲームのスタート地点サロウへもどるためには、このリニア・モーターカーを利用しなければいけないだ。

■隠れキャラ：忍者

10

アニメーション
窓の外を流れる光

リニア・モーター・カーの車。窓の外を光が走って行く。

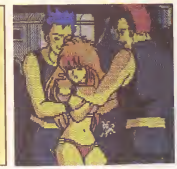
座席にすわって、ひとり物思いにふけるクリス。そのバックをつうっすっと流れていく町の光り。ボクはこの場面のアニメーションが1番好きだな。

■隠れキャラ：忍者

11

アニメーション

基幹部のアジト部。
いかつい男達が集結している。
気付いた所はすでに遅く、クリスは彼らに捕えられてしまった。
「不審な装置、サブ・リーダーの許へ連行せる！」
「いやーっ、放して――、ラ ェ ーPw。」



再び丘の上へもどってみると、クリスは農人の革命派の男たちに取りおさえられてしまった。この場面では、クリスが左右にかっく首をふるんだ。ウーン、これもカワイイ。

■隠れキャラ：白い犬

12

アニメーション
ニヤリと笑う

革命家アストル、サブ・リーダー
「なんだ、てめえは、サツのイヌか？」
「ちがうね。私、クリスっていう名前以外は何も教えてないゆ～」
「ほう、そいつ改めの国になあ、どうだい、俺達と一緒にこの国ぶっこわし合の隠で楽しもいねえか？」 俺達のリーダーは強い。ボクらに負けるわけ、ないだろ？」
「どうして革命軍に加わらなければならないの？ それ、リーダーって一体誰なの？」

クリスは革命派のアジトへ連れていかれ、そんな男と対面させられた。彼の名前は、アーノルド。革命派のナンブ・リーダーをつとめているけど、わりと気のいいヤツなんだ。

■隠れキャラ：少女マンガの目

13

アニメーション

革命派アジトの内部
アジトは地下に設置されている。
「ひどい、酷ぎたなさを～～」
がれきに埋っている男は叫びをあげている。「くっ、ボスのやつらにやられた。みんな殺されちまった～～」リーダーさえスパイ野郎のこの女さえ来ればスー・ボルさんのピンチ。
「ボスはどうなるの？」 リーダーを自分にしてみた。だからのクリス。
「ボスはボスんのピンチ事をするんて許せない！」

しばらくして再度上へやってきてみると、なんとアジトが跡形もなく破壊されていたが、だれがこんなひどいことをしたのだろう？ この場面では二つのアイテムを発見できるけど、すでには取らないほうがいい。

■隠れキャラ：正義の味方おにぎり君

14

アニメーション
通路門のパネル点滅

船内の通路。
通路は真っすぐに前後に続いている。不気味な機械音が通路にひびいている。
不安そうなクリス。
「この方は一体どこに続いているのかしら？」

「ダイダロス」のほとんどは、こんな細長い通路によって構成されている。けっこう道が入り（くで いるので、ウチンとラッピングすることが必要だ。どこ ・どこなく 的作 用上の通路にもなれる本。

■隠れキャラ：パンツ

15

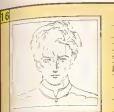
アニメーション

年間の中に囚人が1人いる。囚しがけるクリス。

カゼムの通路のどこかに、犯罪者をとらえておくための牢屋がある。ここにとらえられている人物こそがカゼムの革命軍のリーダー、キースなのだ！

■隠れキャラ：お人形

16



アニメーション

革命派リーダーのキース。
牢獄の中の男は革命派のリーダーであった。彼と会談する事により、クリスは革命の真の意味を知る。

キースに会えたら、とにかく今回の革命に関することを質問しまくってみよう。いろいろな大切な情報を教えてくれるはずだ。でも、これまた発想のキャラだなあ。キャラクター・デザインのお姉さんの好みなのかな？

■隠れキャラ：ブタ鼻

17

アニメーション

革命派リーダーがロボットに撃たれて死ぬ。
「あ、あとを任せたぞ～ガクッ」
「うゎ～ん、死なないで～」
リーダーの顔に血を見ると、血が流れてはいけ、機械のような物が見える。「嘘は、アンドロイドだったのね。でもどうして敵が革命派のリーダーになったの？ いったい誰が敵を作ったの？」

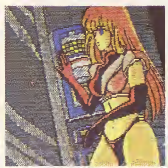
キースを助けだした瞬間、通路の遠からなく前のせん光が走った。その直後、ドッと倒れこむキース～～。ここでは大切な物をもらうことができる。

■隠れキャラ：いててて

18

アニメーション
エレベーター横のコンピューターパネル点滅

エレベーター入口。
ドアが閉っていたが、その横に、カードを差し込めるようなものがある。
クリスは、拾った赤カードをさし込んで見た。すると突然ドアが開き、エレベーターが停止していた。
クリスがエレベーターに入ると、ドアは自ちに閉じた。



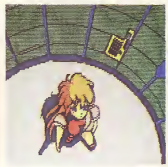
「ダイダロス」のいろんな場所にこんな感じのエレベータがある。これを使えば、もちろん地下へ降りていくことができるんだけど、ドアを開けるためにはアンコに潜ちている×××が必要だ。

■隠れキャラ：ゾウのラクダキ

19

アニメーション
上(下)に光が流れて行く

エレベーター内部
乗っているのはクリス1人。ものすごいせまさで、ぐんぐん上(下)に動いている。



すごいスピードでエレベータが地下へ降りていく。単純にパレット機器を使っているだけなんだけど、なかなかいま雰囲気をだしているね。

■隠れキャラ：10円玉

20

アニメーション
フワワワと浮いているクリス

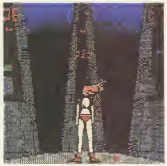
居住区域内の展望台。
現在のそこは宇宙空間がひろがり、星々がかがやいている。
ここでは無住区の様に、浸出力による重力が働いていないため、無重力状態で、クリスのみはフワフワと浮いてしまう。思う様に動きがとれない。

ふわふわとクリスが宙に浮かんでいる。
そう、ここは無重力の実験ルーム。天井近くに浮かんでいるアレを使ひとを手に入れたいんだ……。

21

アニメーション
上下にエレベーターのパイプの中を光が走る

3台のエレーター入口。
今まで のエレベーターが使い付ずつあったのに対し、ここでは3台のエレベーターのドアを開ける。カードもゆまでのものは使用できない。
「いっせい、どのエレベーターに乗ったらいいのかしら。」



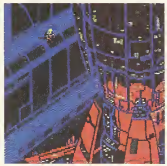
正面に三つならんだエレベータ。ここでも、さっさと同じ要領でドアを開けて、三つのうちのどれかに入っていなければならない。だけど、さっさと同じ手が使えると思っているようでは、考えがアマイ/

■隠れキャラ：タコトバ

22

アニメーション
点滅するメイン・コンピューター

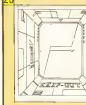
ポリス・センターの中央コンピューター。
このコンピューターが、全てのポリス・ロボットに指令を与えている。
ここさえ、破壊すればポリスの動きは完全に停止する。



ついにポリス・センターのメイン・コンピュータを見つけたゾ/これさえ破壊すれば、ポリスの動きに完全に停止するはずだ。ちょっ考えるとヒマはないが/　革命を成功させろ/

■隠れキャラ：たいこをたたくコアラ

23



アニメーション
ドアロックのパネル点滅　ドア開く

レーダー室（又はコントロール・ブリッジ）のドア。
一般の人々は立ち入り出来ないように、ドアは固く閉ざされている。
このドアを開けるためには特殊なマグネトロン・キーとパスワードが必要である。

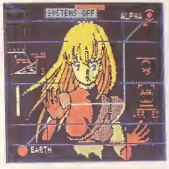
またもやリニア・モーターカーを使うと、你達はアレスやエライといったステーションへ行くことができる。そのどこかでマグネット・キーを手に入れれば、このドアを開けることができるハズだ。でも、その周辺には巡りリス・ロボットがたくさんいるので要注意。

■隠れキャラ：点滅するアイテム　ゴミ

24

アニメーション
レーダーマップ点滅

レーダー室（無人）内の廊下。
それに沿ってクリス。
部屋廊下などが多くて、ふらふらからない。迷路状態。だけどクリスは、すでに目的地の場所を心得ている。
その場所とは、ずばり、ステーション・ステーション。
「なぜ、人間大事故事故がおこらないのかしら。いったい誰がこの場をコントロールしているの？」



ドアをぬけると、そこはレーダー室。ここでクリスは、驚くべき事実に気づくことになる。いったいなぜ、ダイグロスがここに……？　物語はいよいよクライマックスだ//

■隠れキャラ：天井の大蜂

25

アニメーション
点滅するコンピューター
大出撃突入時の炎

無人のコントロール・ブリッジ。正面のスクリーンには、巨大の惑星αが見えている。

ついにダイグロスのコントロール・ブリッジへやってきた。ああ、クリスはダイグロスを無事に感電アンプ上に懸垂させることができるだろうか？　クリスの笑顔と感動のエンディングがキミを待っている///

「アルファ」攻略のための重要用語辞典

●Agit〈アジト〉
革命派が行動の拠点（ベース）としている場所。丘の海にある。ポリスの目をのがれて活動していたものの、クリスのあとをつけてきたポリス・ロボットにより発見、破壊されてしまう。その報酬（ボーナス）からは、三つの武器が見つかる。

●Armord〈アーノルド〉
革命派のサブ・リーダー。大柄な体で頑強な一面も持つが、基本的に女の子に対してはやさしい。ほとんど記憶がなくて途方にくれていたクリスにも、いろいろと話を聞かせてくれる。

●Elevator〈エレベータ〉
ダイグロスの上部と下部を結ぶ移動機関。その上下スピードは、信じられないくらい超高速。なお、このエレベーターを利用するためには、横のスロットにある物をさしこまなければならない。

●Key〈鍵〉
ダイグロス内のロックされたドアを開けるために必要なアイテム。ゴールド・キーとマグネット・キーの2種類があり、それぞれ開けることのできるドアがちがう。

●Kieth〈キース〉
革命派のリーダー。ステーション「カゼム」の牢獄に捕えられている。そこへ行くためには、ポリス・センター内であることをしなければならない。キースは死にぎわに、クリスにそばらしいアイテムをくれる。

●Laser Gun〈レーザーガン〉
クリスが何度もお世話になる武器。その破壊力は絶大で、ポリス・ロボットはもちろん、半鐘のロックをも破壊できる。たとえポリス・センターで奪われてしまっても、2回までは廃棄で再度手に入れることが可能。また、ときには逆に奪い返すことも……。

●Password〈パスワード〉
ダイグロスのコントロール・ブリッジのドアを開けるために必要な言葉。レーダー室のどこかに書かれている。ダイグロスとちゃんと対になっている言葉がパスワードになっているところが、芸がコマカイ！

●Police Center〈ポリス・センター〉
ステーション「カゼム」にある、ポリスの中心機関。ここに連行された者は、持ち物をすべて奪われて住民リストで調べあげられる。何度も捕まれることになるだろうが、1度だけメッセージ表示が変わるのに注意//

●Police Robot〈ポリス・ロボット〉
ダイダロス内を巡回している警備ロボット。しつこく何回もでてくるが，レーザー・ガンでどんどんやっつけるべし。また，状況に応じては，ロボットが持っているレーザー・ガンを奪い取ることも必要だ。

●Revolution〈革命〉
宇宙船ダイダロス内で起こった一大事件。キースを中心とする革命派がその火つけ役ではあるが，じつはこの革命は最初からしくまれた物だったのだ。ゲームを解き終えたときに，そのすべてがわかるはず。

これが全アイテムだっ!!

●ダイナマイト
かなりの破壊力があるけど，何かと組みあわせて使わないと……。

●レッドカード
エレベータに乗るために必要。

●シルバー・カード
ある場所のエレベータに乗るために必要。

●レーザー・ガン
このゲームで，一番お世話になるアイテム。

●マグネット・キー
これがないと，レーダー室に入れない。

●ゴールド・キー
ゲームの最後で必要になる。ポリスセンターで探われないように注意しよう。

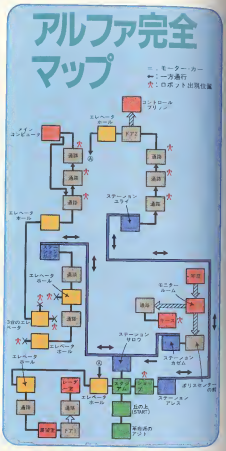
●酸素マスク
ポリスロボットと会いたいのなら，コレを取れば……。

●エネルギー・パック
何に使ったらいいのか，よーく考えてみよう。

●タイマー
ある物と接続して，時間を設定することができる。

●Shopping Center〈ショッピング・センター〉
エネルギー・パック，タイマー，酸素マスクを買いてある店。革命さわぎのせいで入っ子ひとりいないが，店の品を盗んだりするとポリス・ロボットがきてしまうので要注意。

●Station〈ステーション〉
ダイダロスの主要都市を結ぶモーターカーの駅。サロウ，カゼル，フレス，ユライ，ガルダの5か所にある。どのステーションとどのステーションが結ばれているのか，しっかりと把握しておくようにしよう。


アルファ完全マップ
←：モーターカー
←→：一方通行
★：ロボット出現位置
コントロールクリンク
メインエンジニーク
エレベータホール
ドアア
通路
通路
通路
通路
ステーションコリア
エレベータホール
ドアア
エレベータホール
通路
モニタールーム
エレベータホール
通路
ドアエ
ドアエ
ドアエ
ドアエ
ステーションリロウ
ドアエ
ドアエ
ドアエ
ドアエ
エレベータホール
エレベータホール
ドアエ
ドアエ
ドアエ
ドアエ

プロローグ

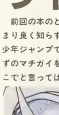
ねえねえケンぼう、聞いてよ！　今ボドリムスにいる私のお父さんから連絡があったの。ボドリムスからこの三次元に送られてきたヤツがいるんだって。ねえケンぼう、そいつはきっと、リメルが私たちを殺すために送ってきた殺し屋にちがいないわ！　ねえケンぼう、どうしよう？

ねえアオイさん、私思うんだけど……、その殺し屋はきっと三次元人に変装していると思うの。だからこっちから先にそいつを探してやっつけちゃえばいいんじゃないかしら？　よーし、そうと決まれば……。

ウイングマンキャラクター名鑑

前回の本のときは、ボクが「ウイングマン」についてあまり良く知らずに記事を書いてしまったので（といっても少年ジャンプでの連載は全部読んでいたんだけど）、かずがかのマチガイを読者の人たちから指摘されてしまった。そこで今回では何だが、今回は「ウイングマン」のコミックス全13巻を買って、研究に研究を重ねたのだ。その研究の成果を、ここでお見せしよう。まずは「ウイングマン」に登場する主要キャラクターの解説だ。原作を良く知らないでゲームをプレイしている人は、これを読んでもらえばより一層ゲームの世界に広がりを感じられるゾ。

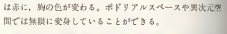
ウイングマン



ドリムノートから生まれた少年戦士、広野健太が「チェイング」と叫ぶことによって変身できる。はじめはそれほど強くはなかったが、健太が自らの体を鍛えあげ、ドリムノートにつぎつぎと新しい武器を書きくわえることによってパワーアップ！　つぎからつぎへとやってくる敵たちとも対等の戦いができるようになる。

三次元世界では10分間しか変身していることができず、はじめの4分間は青、つぎの3分間は黄色、最後の3分間は赤に、胸の色が変わる。ボドリアルスペースや異次元空間では無限に変身していることができる。

▼チェイング！　これが健太の変身シーンだ



このときには、実際に声がでるんだぜ！

ウイングマンのパワーの源は、健太の豊かな愛と創造力。しかし、物語の最後では、人々の願いと応援、そして愛を最高のパワーとする、まさしく“正義の味方”となれるわけである。

これがウイングマンの全武器だ!!

●クロムレイバー

裸についている鉤うが、ウィングマンの意志で自由に取りはずしができ、長剣クロムレイバーとなる。敵をたたいたり、刺したりすることができる。

●コンテニニパンチ

1秒間に数10発くりだすパンチ。

●スパイラルカット

頭部についた鉤りが、ウルトラセブンのアイスラッガーのように、ブーメランになる。健太が慣れないうちは、もどってきたときに逆さについてしまう。

●ファイナルビーム

上半身から強力なビームを発する大ワザ。その威力はビルをも破壊してしまうほど。

●ドライバーレイド

体をきりもみにしながら相手につっこんでいくワザ。地面にもぐって、トンネルを掘ることもできる。

●ガーダー

ケガをしたところや協めている部分を保護する目的で作られたプロテクター。装着していると、強い衝撃に耐え、ふだんの2倍のパワーがだせるようになる。しかしその反面、重いので動きが鈍くなってしまうという欠点もある。

●スプリクトフラッシュ

交差させた手のひらから発する強烈なビーム。

●デルタエンド

ウイングマンの体の色が赤のときにか使えない大ワザ。3体に分身して相手を上空へ運び、デブスゾーンという三角すいの中で爆発させる。だが、分身を完成させるまでの3秒間が無防備になってしまうのが弱点。

●クロスバーン

交差させた手をひらきながらうつチョップ。

●バリアレイバー

クロムレイバーのパワーアップ版。敵をぶった切ることができる。

●ソーラガーダー

前のガーダーと同等以上の能力を持っている他、太陽エネルギーをチャージして一気に熱を発することもできる。

広野健太

仲観中学校に通っている、この物語の主人公。幼い頃からヒーローにあこがれを抱き中学に入ってもその夢を捨てずに、自分で作った「ウイングマン」のコスチュームを着て“正義の味方”をしていたが、ある日、ボドリムスからきた少女あおいと出会うことによって、その夢が現実となる。

いっぽう、学校でも健太は人気者で、つぎつぎとすばらしい仲間を得ていく。ヒーローアクション部の空国戦隊セイヤンや、美紀、あおいを中心とするウイングガールズ、また、雷を無雷にする能力もある。

●ウイングルクラッシュ

どんなに固い岩でもうち砕く、とがったつま光。

●ヒートショック

ウイングマン最強の必殺ワザ。ソーラガーダーからデスボールという球体を相手をその中にとじこめ、ヒートレイバーでデスボールごとたたき切る。しかし、デスボールが、たとえ敵でなくても最初に触れた物をとじこめてしまうというのが難点。

●クロムロープ

クロムレイバーの先がのびちぢみして、ロープのように遠くの相手をつかまえるワザ。

●ヒートウォッシャー

ソーラガーダーから放りはずしができる。お湯と塩を噴出する銃。スノープラスのような特殊な敵以外には、まったく効果がない。

●フラッシャービーム

対ガルダン戦で使用した、一点にビームを集中させるワザ。ドリムノートの最後のページに書かれている。

参考

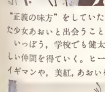
●ウィナア

異次元空間をも自由に移動できてしまうウイングマンの乗り物。

●ウィナルド

ウィナアのロボット形態。ビームサイザーという光の剣と、ウィザービームというレーザーを武器に持つ。

夢あおい



リメルに襲われたボドリムスを脱出して、三次元に逃げてきた少女。電柱の上空から落ちてくるのを健太に救われ、介抱される。しかし、父ラークが発明した、夢を現実にしてしまうドリムノートを持っていたため、リメルー味からさらにはねじめは敵だったので途中から心を開いたゲィム、リロなど、あげていけばキリがない。彼らの協力もあって リメル、ライエル、キータクターといった強敵をつぎつぎと退治ノ 健太はまさに“正義の味方”となるわけである。

しかし、そんな健太の心は、美紀とあおいの間で大きく揺れ動く。中学で3年間、会話のガールフレンドだった美紀。ウイングマンに変身できるようになってからの3年間姉のように慕ってきたあおい――はたして、自分はどちらが本当に好きなのだろうか？　原作の中では、あおいのボドリムスへの帰還と記憶の消去ということでひとつの解答が示されているが、このアニスタンが、作者が物語の中で読者に提示したかった最大のテーマであるにちがいない。

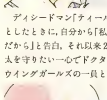
しつよりに似られる。

ボドリムス人特有のディメンションパワーという不思議な力を持っており、周囲の人々に“健太のいとこ”という記憶をうえつけ、三次元で生活をはじめる。また、ディメンションパワーは戦闘にも有効で、やがては“ボドリアルスペース”という特殊空間まで作れるようになり、ウイングマンにとっては欠かせないパートナーとなる。

また、ふわふわと宙を浮きながら眠ったり、みんなが健太の正体をあやしんでいるときに「パァーっとみんなでちひいて遊ばない？」と宇宙をとばすなど、ひょうきんな一面も見せるが、心の中は非常にナイーブ。健太よりもひとつ年上なのでお姉さんらしく振るまおうとはするが、いつしか健太に想いを寄せている自分の心に気づく。しかし、「自分はボドリムス人、健太を平幸にしてしまうだけ」と自覚しており、自分からは1度も健太に告白しずじまい。最後には健太と美紀が結ばれることを願い、自ら身をひくという誠盛な女性を演じる。

ちなみにあおいを「アオイ」と呼ぶのはボドリムス人、「あおい」と呼ぶのは三次元人である。

小川美紀



健太のガールフレンド。松岡先生に出席簿でだたかれて気絶している健太を保健室で看護したのが、健太との最初の出会い。保健委員でもあり新体操部の部員でもある。

ディシードマン「ティーール」が美紀にバケて健太を狙おうとしたときに、自分から「私だって広野クンのこと好きなんだから」と告白。それ以来2人の仲はアツアツに。また、健太を守りたい一心でドクター・クーラーから変身能力をもらいウイングガールズの一員となる。新体操で鍛えあげられた体のバネを生かして活躍、健太のピンチを何度も救う。

性格は多少ひっこみじあんなところがあり、どちらかと言うとブリッ子タイプ。しかし、健太が「アオイ」を好きだとテレビで告白したときには、涙を流しながら健太に口づけして「ごめんね、私いつまでも広野クン好きなの。でも広野クンは忘れて、私のことを」と言って走り去る。微しい一面を見せる。ライエルとの最終決戦ではA質となり、さきざきを蛸地に追いこまれるが、一途に健太のことを思いつづけ、健太に“心の叫び”を伝える。健太ののはやはり実現にかたじけないたいということを示す象徴的な場面である。

森本桃子

小学校5年のとき、散歩中にペットの小犬がバイクにはねられて死んでしまった。あやまろうとしゃがに立ち去ろうとするバイクの男に、かんぜんと立ち向かっていくひとりの少年――それが健太だった。それ以来、桃子は健太を“ナゲの正義の味方さん”として慕うようになる。

そして中学のとき、健太を「リーダー」と呼びたくて、とーローアクション部に入部、学園戦隊セイギマンのピンクに、健太の変身能力とあおいのディメンションパワーにいち早く気づく。デパートのアトラクションでのティールとの戦いのときに、健太を守るためにあおいから変身能力をもらい、ウイングガールズの一員となる。以後は男型のオッジをつけるだけで男に、かんぜんと立ち向かっていく。弱点はエッチなことをされること。

ウイングガールズに入って健太のことを思いつづけるが、中3のバレンタインデーにふっきれて、健太にどうぞうとチョコレートをあげることができるようになる。明るい性格でウイングガールズに花をそえる。

布沢久美子

2年A組で健太とクラスメートになった、通称“仲間中のナンセ”、病院部の部員で記者で、いつもカメラ片手にスクープを求めて走り回っている。健太の変身シーンをスクープし、学校新聞で発表するが、北倉先生（キータクラー）の防害にあい、だれにも信じてもらえずに終わる。

ひょんなことから自分も健太といっしょに悪と戦ったいと思い、ウイングガールズの結成を提案する。そのコスチュームまで書いて健太に渡すが、戦闘服は健太の友人の和正がデザインした物に変更。久美子は変身しているときにはメガネをかけなくてもいいようになる。

また、バルド将軍の変身した真次という男にダマされてウイングマンの秘密をいろいろと話してしまうが、雪に閉もれながらも敵時間真次を待ちつづけるという泣かせる性格も見せる。

結局、自らの手でバルド将軍に致命傷をあたえ、女の復しゅうをやりとげる。脆いようでもあり、どこかスタでいるようでもある、憎めないキャラクターである。

桜瀬リロ

もともとは、リメルが送ってきた刺客、Dr.アンバランスが作りだしたゾウジンゲン。その美声を聞いた者は、みなとりこになってしまう。体育館中に転校そうそう、熱演に襲われようとしているところを健太とあおいに助けられ、それ以来、あおいを「お姉さま」と慕うようになる。

ヒーローアクション部の合宿の招待をかせてたの、リロがメイン・ボーカルとなって“リロちゃんず”を結成。とんとん拍子でスター街道をのぼりはじめ、「ドーナツまじっくJ」という曲がくるみの「ウィングLOVE」をぬいてベストテンの1位に。着々と三次元人をとりこにする計画が進んでいたが、東部球場のコンサートにリメルの刺客のラダーが乱入、本当に悪いのはリメルだということに気づく。やがては健太にも心を開き、ともにリメルと戦うようになる。剛客だったのに、とにかく殺人をさらう小やさしき女の子。口から発する超音波は、たいていの物を破壊することができる。また、健太のことを「ウイングマンさん」と呼ぶのも印象的だ。

美森くるみ

若者に圧倒的な人気のあるアイドル歌手。健太たちが出演したテレビ番組「クイズでばっくばっくJ」の司会をしていたときに、戦いに巻きこまれてしまうが、健太の活躍で危機一髪のところを救われる。その直後、シードマン「ザシーパ」がマネージャーの水野 醒にバケて健太たちを苦しめるが、くるみがその正体を見破って逆に健太を救う。以来、健太と仲のいい友達に。また、リロちゃんずの正体を見破るときにも健太とともに行動する。

ドクター・ヴィム

帝王ライエルが、地球をジュエルドームという宇宙の中にとじこめるために三次元に送りこんできた刺客。その最大の目的は、地球の美しさを汚す三次元人をペット化すること。いろいろな装置を作りだすことが得意で、チョコレートによる三次元人磁力化計画をくわだてるが、チョコが小さすぎたため、だれにも買ってもらえず失敗。コミカルな一面も見せる。

最終決戦でライエルに裏切られ殺されそうになるが、間一髪のところでウイングマンに助けられる。最後はウイングマンに借りを返すため、「おまえのおかげで男のすばらしさが少しわかった気がするわ」という言葉を残して、戦艦もろともライエルに特攻、大爆発とともに散る。

渡辺広黄

ヒーローアクション部の一員、学園戦隊セイギマンのイエロー。最初はマジメっぽかったが、しだいに根暗な性格を発揮してくる。ちなみにセイギマンは、楠宗青三（ブルー）、北島みどり（グリーン）、渡辺広黄（イエロー）、森本桃子（ピンク）、健太（レッド）の5人で構成されていて、健太以外は名前に色名が入って[illegible]

松岡先生

3年つづけて健太の担任だった、とってもコワイ先生。その必殺技は、ガミガミと攻撃と出席簿だたき。特に出席簿だたきでは、健太が気絶させられたことも。また、怒っているときは前後に見さかいがなく、巨大化したシーサー「ロドムス」の攻撃を防ぎながらよけたという実績を持つ。ひとかに（というより公然と）老倉・北村先生[illegible]を[illegible]せ、結婚したいとまで考え、両先生を見るとすぐ目がハートになってしまう。

北村先生

キータクラーがバケていた北倉先生とまったく同じ顔・姿をした新任教師。あおいたちは不信に思っていろいろと探るが、じつはただの三次元人。このケームの中では、その正体はさだかではない。

福本のりお

健太の幼なじみ。子供の頃からいっしょにヒーローごっこをして遊んできたが、中学に入ってからはやらなくなる。また、異常なまでの食欲の持ち主で、自分の夏をおしいと言ってチューチュー吸うほど、食べ物には目がない。

キータクラー

ウイングマンの終生のライバル。健太がボドリムスへはじめて行ったときに、あおいの父ラークを人質として初登場。リメルの右腕として働き北倉先生にパケモンチェーンシードマンの種を入れたり、ヒーローアクション部の顧問になったりする。しかし、ライバルのシャフトトにドリムノートを奪われるのを防ぐため健太を助け、それがリメルの反感をかい、以後はボドリムスの牢獄に閉じこめられる。

キータクラーの最大の望みは、戦闘をくり返すことによって強くなったウイングマンを戦い、倒すこと。それを達成するために、牢獄の中からテレパシーを送ってヒーロー（？）のねいぐるみをあやつり、健太のピンチを何度も救う。

リメルが死んだあとも帝王ライエルにつかえ、ウイングマンの行動を見守っているが、ライエルが死ぬと、本当の"正義の味方"となったウイングマンといっしょ最終決戦にのぞむ。ヒートショックの弱点を見破り、必殺技"流星百在蹴"を駆使してウイングマンを苦しめるが、健太の冷静な目と判断力に敗れる。最後は、ウイングマンを撃ち殺そうとするライエルのビームのさなかに、ヒートショックの中で自決。悪役ながらも、日本武士的ないさぎよさを見せる。

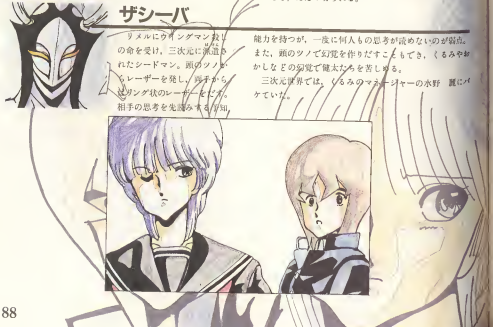
リメル

健太の持ちドリムノートを奪い、存在するすべての世界の支配をもくろむ悪の帝王。キータクラーとシャフトにウイングマン殺しのゲームをさせるが、最後は ボドリムスに乗りこんでまたウイングマンの挑戦を受けることになる。その5年の間は自由に伸縮させることができ、あおいをしばりあげて苦しめる。また、百を切り落とされると、相手に乗りうつって心の体を10数分で自分の物にしてしまうというワザを持つが、最後は健太の意志の強さに負け、本体ごとやられ、ただっ切られる。

ザシーバ

リメルにウイングマン殺しの命を受け、三次元に実体化されたシーバマン。両ボクシングレーザーを発し、両手からバリヤン状のシールドを作る。相手の思考を先読みする力や、瞬間移動能力を持つが、一度に何人もの思考が読めないのが弱点。また、頭のツノで幻覚を作りだすこともでき、くるみやおかしなどの幻覚で健太たちを苦しめる。

三次元世界では、くるみのマネージャーの水野　麗にバケていた。



秘コマンド大紹介!! シーン別攻略法&全原画

ウイングマン2」はホントにおもしろいの？　何がおもしろいのかと言うと、各場面ごとにゲームには直接関係ないような遊びのコマンド・メッセージが、じつに豊富に用意されているのだ。今回はなんと、EMIX の曽根さんとTAMTAM さんのご好意により、シーン1,2のほぼ全秘コマンドと原画をご紹介できることになった。これはスゴイ資料だぜ！

ただし、秘コマンドは製品のひとつ前のバージョンの物なので、多少ちがうところがあるかもしれない。もちろん。

（注：秘コマンド内の記号は、㋐＝アオイ、㋑＝美紀、㋒＝桃子、㋓＝ 若武、㋔＝リリ、㋕＝北村、㋖＝校岡、㋗＝唐辺、㋘＝橋本、㋙＝ヴィムがそれぞれはず黒字を示す。）

シーン1 学校内を探検!

ゲームがはじまって最初のこのシーンでは、とにかくすべての場所を歩き回って、持ち物をふやすことに専念しよう。シーン1をぬけだすための条件は、①すべての場面へ行くこと、②決まった何種類かの持ち物を持っていること、の二つなんだ。お世辞を言うと何かをくれる人もいるし、持ち物の数によってしまっている物もある。ただ気をつけなくちゃいけないのが、不用意に人物をあげたりしてはいけないってことだ。特に食堂や廊下は気をつけよう。ここで桃子ちゃんにあげてしまったら、桃子ちゃんにある物をわたせば、このシーン2へ進めるゾ！

食堂

健太の学校の学食。400円でカレーライスの食券を売っている。桃子ちゃんが飲んでいるのは、自動販売機で売っている100円のパイナップル・ジュースだ。桃子ちゃんは前作と同じく、何かをなくしてしまって困っているようなんだけど……。

桃子：「あら、リーダーも食券を買いにきたんですか？　これからテニスの部活なんで、コートに行くところなんです。そうだ！　リーダーもあとで見にきてくれませんか？」

■見る　自動販売機……㋐「ケンぼう、これはジュースの自動販売機よ。」㋑「有ん広野テック、ジュースは1本100円よ。」

■たたく　自動販売機……㋐「ちょっとケンぼう，自動販売機をたたいても，お金を入れたりゃジュースはでてこないわよ。」㋑「広野テック，みっともないからやめたほうがいいと思うの。」

■動かす　自動販売機……㋐「ケンぼう，重くって私たちの力じゃ動かないわよ。」㋑「ねえ広野テック，あきらめたほうがいいと思うの。」

■見る　ポスター……㋒「カレーセットの食券が400円だって！」㋐「ケンぼう，早く食券を買わないと売り切れちゃうわよ。」

■取る　ジュース……㋕「アーン，リーダーが私のジュースを取った。」㋐「もう！　ケンぼう，桃子ちゃんのジュースを取ったらダメじゃない。ハイ，桃子ちゃん，ケンぼうからジュースを取り返してあげたわよ。」

■飲む　ジュース……㋕「エーン，リーダーがジュースを飲んじゃった―。」㋐「アー，ケンぼう，桃子ちゃんと間接キスをしちゃった！」

■見る　ジュース……㋐「アラ桃子ちゃん，ストロベリージュースを飲んでいるのね♡」㋒「私も飲みたいナァー♡」

■取る　ストロー……㋐「そんなことしたら，桃子ちゃんにモモコラリアップをくらっちゃうから。」㋒「私，そうゆうことするのって良くないと思うの。」

■取る　ポスター……㋐「アー，ケンぼうったらいけないんだー，私あとで松岡先生に言いつけちゃおうかなあー。」㋒「ねえアオイさん，広野テックが松岡先生に怒られると頭をぶたれてもっと頭が悪くないといけないから，先生には言いつけないで！」

■見る　ストロー……㋐「ねえケンぼう，どこにでもあるふつうのストローよ。」

■こわす　自動販売機……㋐「ちょっとケンぼう，そんなことしたってジュースは取れないのよ。」㋒「広野テックも手が痛くっ。」

■見る　ガラス……㋐「ねえケンぼう，遠明で見えないよ！」㋒「まったー，アオイさんたちの工誠ぼっかりっ。」

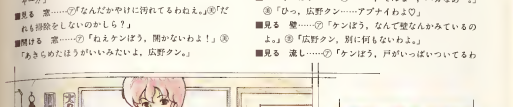
■たたく　ガラス……㋐「ちょっとケンぼう，ガラスが割れちゃったらケガをするわよ！」㋒「広野テック，お願いだからケガをしないでね。」

■ふく　ガラス……㋐「アレェー，たまにはケンぼうもいいことをするのね。」㋒「広野テック，それはポイント高いわよ♡」

■たたく　壁……⑦「イッターイ，もうケンぼう，いきなり何するのよ！」⑧「広野クンたら，壁をたたこうとしてアオイさんをたたいちゃった－！」
■見る　天井……⑦「ねえケンぼう，上ならか見ようてどうしたの？」⑧「広野クンたら，口を開けっぱなしでバかみたいよ。」
■見る　ガラス……⑦「オイオイ，そこのガラスこわさるなよ！」⑦「ねえケンぼう，そんなことばかりしてないで今度は外にでる行かないで。」
■見る　ネクタイ……⑦「わあ，ネクタイ，北村先生，かっこいいネクタイをしてるわね－。」⑧「アラ，ホントね。」
■取る　ネクタイ……⑧「オイ広野，苦しいじゃないか，やめてチョンマダ！」⑧「広野クン，私もういうことする良くないと思うの。」
■見る　北村……⑦「アラッ，北村先生，ギターをひくんですか？」⑧「クン，学生時代に少しやっていたことがあるんだ。」
■聞べる　北村……⑧「オイオイ，何をするんだよ。気持ち悪いなあ。」⑧「ねえ広野クン，北村先生におかしいところはないみたいよ。」
■たたく　北村……⑦「オット，あぶないじゃないか。」
「私，先生にそういうことする良くないと思うの。」
■取る　服……⑧「オイ広野，何をするんだ！」⑦「キャ－－♡　ケンぼうってそういう趣味があるのー！」
■見る　服……⑦「わあー，北村先生のスーツ，キマってるう。」⑧「先生が[illegible]♡」
■見る　ズボン……⑦「ねえケンぼう，別にコンなところはないわよ。」⑧「やめてくれ－，このズボンはある思い出があるんだ。」⑧「北村先生の思い出ってどんなかしらねひ。」
■聞く　名前……⑧「私の名前は北村だ。」
■聞く　とし……⑧「フフフ－，残念ながら教えられないよ！」
■聞く　趣味……⑧「ウーン，テニスに野球，スポーツは何でもやるよ。」
■聞く　誕生日……⑧「私は過去のことにはこだわらない主義なんだ。」
■聞く　血液型……⑧「きあ，調べたことはないからなァ。」

宿直室

[おりと目用品がそろっている宿直室。松岡先生がジロリとにらみをきかせている。温度計ややかんを見たりするとオモシロイ。それから，冷蔵庫を開けようとすると……ムフフ♥
松岡：「あら，広野クンじゃない。こんなところに何か用？　今日は用事があるから早く帰ろうと思ってたところよ。」
■見る　温度計……⑦「アーラ，アラ，37℃もあるわよ，暑いわけね。」⑧「アオイさん，良く見て，27℃しかないわよ。」
■取る　温度計……⑦「ダメよ広野クン！　温度計はちゃんとそこに置いておきなさい。」⑦「ヤーイ，怒られた，怒られた。」
■見る　冷蔵庫……⑦「ふつうの家にある冷蔵庫と同じよ！」
■聞く　身長……⑧「身長は180cm，体重は61kgだよ。」⑦「へえー，先生先生って意外と背が高いのねえー。」
■聞く　クラブ……⑧「今はコーラス部の顧問をやっているんだ。」⑧「ねえ広野クン！　先生は学生時代にピアノの先生になろうと思ってたんですって。」
■聞く　何をしてるの……⑧「これからコーラス部の練習があるんだよ。」
■眺す　こんにちは……⑧「オッ，キミはたしか広野クンだったな。なにかボクに用かい？」
■聞く　両親……⑧「悪いク，ボクは今コマカイのがないんだ。」⑧「残念ね広野クン！　私，あきらめたほうがいいと思うの。」
■聞く　電話番号……⑧「それは……電話帳で調べたまえ。」
■聞く　北斗……④「北斗？　そんなヤツは知らん，私は北村だ！」
■聞く　松岡……⑧「顔はかわいいが，性格は……。」
■聞く　結婚……④「そろそろしたいが，相手がいなくて困っているんだ。」



■たたく　窓……⑧「ヒーローノークン！　そんなことしたらガラスが割れるでしょ！　ヤメナサーイ。」⑦「わあ，すごいヒステリー。」
■見る　戸……⑦「ケンぼう，ちゃんとしまってるわよ。何か気になることでもあるの？」⑧「ヘンなところは別にないように見えるけど……。」
■開ける　戸……⑦「今はまだ開けなくていいわよ。」⑧「あなたたち，いじわげんどこかに行きなさい。」
■たたく　戸……⑧「コンコンココン！　入ってますよ－，なんてね。」⑦「もう－，美紀ちゃんたら－。」
■見る　ポスター……⑦「ねえケンぼう，このポスター'火の用心'って書いてあるわね。」⑧「ねえ広野クン，私たちも火の始末には気をつけないとねひ。」
■取る　ポスター……⑧「クォーラァー，ヒーローノークン！」⑦「てだー，松岡先生の怒りー。」
■見る　ヤカン……⑧「ヘッヘッヘー，いいでしょう，これでお湯をわかってお茶を飲むのよ！」⑧「へー，いいなあ。」
■取る　ヤカン……⑧「ちょっと広野クン，そのヤカンを持っていったらダメよ。」⑦「ねえケンぼう，やめたほうがいいわよ！」
■見る　放射板……⑦「アラ，ケンぼう，ここに何か書いてあるわよ。」⑧「アラ，'灯台もと暗し'だって。何のことかしら？」
■取る　反射板……⑧「ちょっとー，また広野クンね。あんまりイタズラしてるとバチが当たるぞ。」⑧「わあ，松岡先生コワーイ♡」
■見る　ガラス……⑦「ケンぼう，ただの窓ガラスよ。」⑧「ねえ広野クン，早く悪者を探さなきゃね♡」
■たたく　ガラス……⑦「エー，そんなー，バカなあー。」⑧「ひっ，広野クン……アブナイわよ♡」
■見る　壁……⑦「ケンぼう，なんて壁なんかみているのよ。」⑧「広野クン，別に何もないわよ。」
■見る　流し……⑦「ケンぼう，戸がいっぱいついてるわ

の名前も知らないの！　私は松岡恵子よ！　オープニングを見なかったのね……。」

■聞く　とし……⑥「としは２？才よ。」

■聞く　趣味……⑥「エート、趣味は筋事、洗濯、……そうそう、お料理も得意よ。」

■聞く　誕生日……⑥「もう、誕生日からとしを計算しようとしてもダメよ！」

■聞く　サイズ……⑥「どうでしょうね……ナイショよ！」

■聞く　電話番号……⑥「もーー、キミたちはすぐにイタズラ電話をかけるから教えてあげたいわよ。」

■聞く　住所……⑥「２丁目のアパートの201号室よ。」

■聞く　クラブ……⑥「アレ、美紀ちゃんに聞いてないの？」⑥「ねえ広野クン、松岡先生は私たち新体操部の顧問の先生なの。」

■話す　キレイ……⑥「どうもありがとう。でもね、今日の宿題は減らしてあげないわよ。」

プール

プールのシャワー室には、新聞部の抜ききカメラマン、久美子ちゃんがいる。ヘンな写真をフォーカスされたら困るなあ。この場面では、とてもたいせつな物を見つけることができるんだ。それに、久美子ちゃんをほめてあげると、いいことが……。

久美子：「ある広野クン、こんなところに何しにきたの？　広野クンと美紀ちゃんで学校新聞にでてみない？」

私は新聞部のスクープを取りにきたのよ。ねえ、

■見る　カメラ……⑦「ねあ布沢さん、いいカメラを持っているのね。」⑥「布沢カメラマンみたいでかっこいいわ。」

■取る　カメラ……⑦「ちょっとケンぼう、そのカメラは布沢さんの大事な商売道具なんだから取っちゃダメよ。」⑥「でも布沢さんに私と広野クンの写真を撮ってもらいたいの♡」

■だす　シャワー……⑦「もーー、ケンぼうったら一例してるのよ。」⑥「私、かぞえひいちゃう……クシュン♡」

■たたく　シャワー……⑦「スカタンビン！　もうケンぼうったら、シャワーが壊れたらどうするのよ。」⑥「私、公共物を壊す人なんて、キライ！」

■見る　蛍光灯……⑦「ねえケンぼう、今、蛍光灯はついてないわよ。」

■つける　蛍光灯……⑦「ちょっと待ってね！　アレー、スイッチが見つからないわよ！　どこだったかしら？」⑥「スイッチが見つからなきゃ蛍光灯はつかないわ。」

■たたく　蛍光灯……⑦「ダメダメ、ケンぼうの背じゃ手が届かないから無理よ♡」⑥「それにそんなことしたらアブナイわよ！」

■開ける　ドア……⑦「モーー、そこは女子更衣室なんだから開けちゃダメよ♡」⑥「もしかして広野クン、そこが女子更衣室だって知って開けようとしたんでしょーーエッチ♡」

■たたく　ドア……⑦「ちょっと、ケンぼうの力じゃ壊れないわ！」⑥「私、そういうことしちゃいけないと思うの。」

■見る　壁……⑦「あーー、この壁に何か書いてあるーー！」⑥「なになに、『かに　はさ　きやつが』だってワ♡」

■たたく　壁……⑦「ねえケンぼう、そんなことするの、やっぱりやめたほうがいいよ。」⑥「私もそう思う。」

■見る　天井……⑦「ケンぼう、天井には蛍光灯があるわよ。」⑥「ねえアイ様ん、ここは少し暗いみたいだから蛍光灯をつけてくれない？」

■たたく　天井……⑦「エーン、ケンぼう、天井まで届かないよ。」

うことする の良くないと思うの！」

■取る　顔……⑥「アッ、イヤ……広野クンったら……。」

■取る　腕……⑥「広野クンて本当にエッチなのね♡」

⑥「広野クンて本当にエッチなのね♡」

■見る　腰……⑥「ねえ広野クン、ふつうの制服よ。」

■見る　スカフ……⑥「いつも と同じ黄色いスカーフよ。」

■見る　スカフ……⑥「でもどうせなら白いスカーフにすれば良かったと思うんだけど……。」

■取る　スカフ……⑥「アレッ？　正義の味方がそんなことをしていいのかな？？？」⑥「私、布沢さんの言うとおりだと思う！」

■見る　メガネ……⑦「アレー、ケンぼう、このメガネ、レンズが入っていないよーー。」⑥「へへへ、じつはこのメガネはだてマメガネなのでしたー。」

■取る　メガネ……⑥「ちょっと広野クン、このメガネは私のトレードマークなんだから取っちゃイヤ！！」

■聞く　名前……⑥「エーー、広野クンったら私の名前を知らないのーー。私は、布沢ケンぼうよ。」

■聞く　とし……⑥「へへへへへ、よくぞ聞いてくれました。今日は私の誕生日なのだ。広野クン、プレゼント期待してるわよ。」

■聞く　趣味……⑥「なんと言ってもスクープ写真を撮ることね。」

■聞く　誕生日……⑥「なんとなんと、16年前の今日、久美子ちゃんというかわいい女の子が生まれたのでした。」

■聞く　住所……⑥「広野クン、そんなことも聞いてどうするの？」

■聞く　クラブ……⑥「私？　私は新聞部よ！　広野クンもスクープに青春を賭けてみない？」

■聞く　好きな科目……⑥「なんたって国語の時間が最高ね！　だってあの尼村先生に会えるんだもん。」

■聞く　好きな食べ物……⑥「そうねぇーー、ケーキにプリン、チョコレートパフェにおまこ、かき氷なかからいちばんーー。」

■話す　こんにちは……⑥「あら広野クン、こんなところで何してるの？」

■話す　スキ……⑥「ちょっと待ってよ！　そんなこといきなり言われたってーーー……うれしいけどぉ。」

■聞く　部長……⑥「あのねぇ、桂正和っていう人なのよ！」

■聞く　何をしてるの……⑥「新聞部のスクープを取りにきたのよ。」

体育館

わりと大きめな体育館。アオイさんがよりかかっている扉を開けると、そこには大きな鏡が！　でも、扉を開けるためにはカギが必要。体育館のカギを持っている人といえば……。

ああい：「ねえケンぼう、体育館に何の用？　私、つかれちゃったからちょっと休けいしようかな。でもあんまりモタモタしてると、新体操部の練習がはじまっちゃうわよ。」

■開ける　ドア……⑦「アレ？　ケンぼう、開かないわよ！」⑥「アラッ、アオイさん、この戸には鍵がかかっているみたいよ。」

■見る　ドア……⑦「へーー、ずいぶんおっきな鍵ねぇ。何

の鍵かしら？」

■しめる　ドア……⑦「パータレ、その鍵は殺初からしまっているのよ。」⑥「広野クンたち、どうしちゃったのかなァーー。」

■たたく　ドア……⑦「ねえケンぼう、あんた運動不足じゃないの？　プールにでも行って泳いでさたら？」⑥「ねえ広野クン、今ちょうど授業が終わったところだから、泳げるかもしれないわよ♡」

■直す　ドア……⑥「ねえ広野クン、何か道具がないと直せないわ♡」⑦「しょうがないなあ、私がディメンションパワーで直してあげるから、もう壊さないでねグ♡」

■見る　鍵……⑦「がんじょうそうな鍵ねぇーー。」⑥「ねえ広野クン、鍵を探してみたら？」

■探す　鍵……⑥「ここはさっき私が掃除をしたんだけど鍵なんてなかったわよ。」

■たたく　鍵……⑦「残念でした、ケンぼうの力じゃ開かないわよ。」⑥「ホーント、がんじょうな鍵ねワ♡」

■取る　鍵……⑦「もうケンぼうったら、鍵を取ったらいけないんだからねーー。」⑥「私、そういうことするのって良くないと思うわワ♡」

■見る　窓……⑦「アラ、外はとってもいい天気よ。ケンぼう、テニスコートにでて行ってみない？」⑥「私も今行きたいなあーって思ってたのよ！」

■開ける　窓……⑦「ねえケンぼう、この窓は開かないようにできてるわねぇ。」

■たたく　窓……⑥「ねえねえ広野クン、そんなことしてケガでもしたらタイヘンよ、やめたほうがいいと思う。」

■見る　ボール……⑥「あのね広野クン、あのボールは新体操で使うボールなのよ。」⑦「ケンぼう、そんなことも知らないの。ヤダー！」

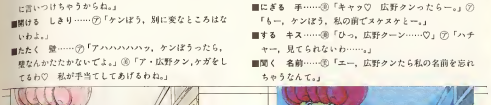
■取る　ボール……⑥「ダメよ！　それがなくなったら、私たちクラブができなくなっちゃうわ！」⑦「そうよそうよ。ケンぼうは何でも持っていこうとするんだからァーー。」

■けるボール……⑦「もー、ケンぼうったら、そんなことしたらどっか飛んでいっちゃうじゃない。」⑧「私、そういうことするのって良くないと思う。」
■見る 手すり……⑦「この手すりはバレエ部がよく練習で使っているのよ。」⑧「私たち新体操もよく使うわね。」
■たたく 手すり……⑦「エー、正義の味方がそんなことしていいのかなあ。」⑧「そういうことしたらいけないと思う。」
■見る 壁……⑦「アレェー、何かラクガキが書いてあるわね！」⑧「エート、'自分のまわりの人に気をつけろ'だって、何のことかしら？」
■たたく 壁……⑧「キャー！」⑦「もー、ケンぼうったら、ホコリがいっぱい落っこってきちゃったじゃないのよ！」
■見る 鏡……⑦「ちょっとやめてよ、ケンぼう。ポドリムス入人は鏡に写されると、本当の姿が写ってしまうのよ。」
■見る 鏡……⑦「ケンぼう、ダメよ。」
■見る 非常灯……⑦「あの非常灯、蛍光灯が切れてるわよ」⑧「まあ、本当ねO」
■見る 入口……⑦「ケンぼう、それは体育館の出入口♡」
■見る アオイ……⑦「ねえケンぼう、私のことあまり見つめないでよ。だって私ケンぼうのこと……。」
■調べる アオイ……⑧「ちょっと待って、広野クン！ まさかアオイさんのこと疑っているんじゃないわよね？」⑦「大丈夫よ美紅ちゃん、ケンぼうは金には全くあれてないだけよ！」
■たたく アオイ……⑦「このスカボンタンダ 痛いじゃないのよダ」
■取る 服……⑦「ちょっとケンぼう、いいかげんにしなさい！ 美紅ちゃんが泣いてるわよ！」⑧「あたし……あたし……広野クンのバカーダ」
■見る スカーフ……⑦「へへへ、いくら見てもケンぼうにはあげないわよ」
■見る 服……⑦「ふつうの制服よ。ねえケンぼう、ヘンなところでもあるの？」
■聞く 名前……⑦「ちょっとケンぼう、まさか私の名前を忘れたなんて言うんじゃないでしょうね！」
■聞く とし……⑦「私はケンぼうよりひとつ年上なのよ。」⑧「エッ、アオイさんて私たちより年上だったの！ 全然知らなかったわ。」
■聞く 趣味……⑦「エッ、シミ？ 失礼ね。私、シミなんてまだないわよ。」⑧「アオイさん、何か勘ちがいしてるみたい。」
■聞く 誕生日……⑦「ああ？ 私、ポドリムスからきたからわからない。」
■聞く 血液型……⑦「ねえケンぼう、血液型ってナアニ？」⑧「そうか！ アオイさんはポドリムス人だから血液型がわからないのね。」
■聞く サイズ……⑦「んーとねえ……なんて言えばわかりやすいでしょダ パターンダ。」⑧「アオイさんはスタイルがいいから、新体操部に入ってくれるといいなって思うの。」
■聞く 住所……⑦「このスカボンタン！ 私はケンぼうの家に住んでいるのよ！」⑧「アオイさんは広野クンのいとこだったわよね。」
■聞く クラブ……⑦「ウーン、今は別に何もしてないけど……。」⑧「ねえアオイさん、それならいっしょに新体操をやらない？」
■話す かわいい……⑦「パータ！、お世辞なんか言ってもダメよ！」
■話す こんにちは……⑦「パータ！、さっきからいっしょにいるでしょうが。」
■聞く 何をしてるの……⑦「疲れちゃったから、ちょっと休けいしてるのよ。」

保健室

美紅ちゃんが救急箱をかかえているここは、保健室。オッと、コイツはいただいておこう。壁にはってある視力表で視力検査をしてみるのもおもしろいかもね。そうそう、体重計を見たりするとー……。
美紅：「あのね、じつは私、保健委員だったのよ。広野クンがケガをするといけないから、薬を持っていこうと思うの」

■見る 窓……⑦「ケンぼう、ここにあるのはくもりガラスの窓よ！」⑧「寝てる人がまぶしくないようになっているのよ。」
■聞ける 窓……⑧「アレェ？ 広野クン、開かないわよ。」⑦「きっとさびついているのよ。まったくこれだからオンボロ校舎は困るのよね！ ダイメンションパーワーで直しちゃおうかしら。」
■見る カーテン……⑦「うすい黄色のカーテンよ。」⑧「キレイに洗ったばかりだから汚しちゃダメよ。広野クン！」
■しめる カーテン……⑧「ねえ広野クン、今日は天気がいいからカーテンは開けておいたほうがいいと思うの。」⑦「さすが美紅ちゃん、いいこと言うわねえ。それにひかれて、ケンぼうは……。」
■見る 体重計……⑦「ゲッ、これは体重計。美紅ちゃん、のってみたら？」⑧「イヤよ、アオイさん、のってみたら？」
■のる 体重計……⑦「アー、ケンぼうって意外とデブなんだ〜。」⑧「私、ヒーローが太ってたらみっともないと思う。だって、おなかがでたウイングマンなんて……。」
■たたく 体重計……⑦「残念でした。この体重計はとってもがんじょうなのよ。ケンぼうの力でらいどん壊れないわよ！」⑧「広野クンの手が痛くう……ダイジョウブ♡」



■見る 救急箱……⑧「ねえ広野クン、この救急箱はあとで北村先生に届けるのよ。」
■開ける 救急箱……⑦「ケンぼう、開かないよー！」⑧「ウフッ♡ この救急箱にはちゃんと鍵がかかっているのよ。」
■取る 体重計……⑧「ダメー、これがなくなったら私があとで怒られちゃうー！」⑦「ホラホラ、そんなことはどうでもいいと、美紅ちゃんにキラわれちゃうよ！」
■見る 棚……⑦「うわあー、いろんな薬がいっぱい入ってるわね。」⑧「ねえ広野クン、ケガをしなおすにはアソコの薬がよってきくのよ♡」
■見る 壁……⑦「ただの壁だよ、ケンぼう。」
■見る しきりの……⑧「ねえ広野クン、そのしきりは動かしちゃダメよ。」⑦「もうそろ、動かすとあとで北村先生に言いつけちゃうからね。」
■動かす しきり……⑦「ケンぼう、別に変なところはないわよ。」
■たたく 壁……⑦「アハハハハハハッ、ケンぼうったら、壁なんかたたかないでよ。」⑧「ア・広野クン、ケガをしてるわ♡ 私が手当てしてあげるわね。」
■のぞく しきり……⑧「ねえ広野クン、そこのしきりのむこうは物置きになっているのよ。」⑦「でも別になんにもないみたいね。」
■たたく しきり……⑦「アー、ケンぼう、そんなことしたら、しきりが壊れちゃうわよ！」⑧「私、そんなことするの良くないと思うの。」
■見る ポスター……⑧「広野クン、そのポスターは視力検査のやつ。」⑦「ねえケンぼう、ケンぼうも視力をはかってみたら!?」
■はかる 視力……⑦「ハイ、まずお目からね……ハイッ、聞かれましたよ！」⑧「エート、広野クンの視力は、右1.2、左1.0だ♡」
■取る ポスター……⑧「広野クン！ そのポスターを取ったらダメよー！」
■見る 美紅……⑦「アラッ、美紅ちゃん、なんて救急箱なんか持っているの？」⑧「あのね、もし広野クンが悪者と戦ってケガをしたらタイヘンでしょ。だからそのときは、私が手当してあげるの。」
■調べる 美紅……⑦「もうケンぼうったら、美紅ちゃんにおかしなことがあるわけないでしょ！」
■たたく 美紅……⑧「イッターイ！ 広野クン、どうしたの！」⑦「ケンぼう、今度美紅ちゃんに乱暴したら私が許さないからね！」
■見る スカーフ……⑧「ねえ広野クン、じっとこっちを見てるけどどうしたの？」⑦「アー、ケンぼうったら、美紅ちゃんの胸ばっかり見てる……ヤラシーイ。」
■取る スカーフ……⑧「ダメェー、そんなことしたら私泣いちゃう。」⑦「アー、ケンぼう、美紅ちゃんを泣かしちゃったー。」
■取る 服……⑧「イヤーン、広野クン、やめて！」⑦「まったくケンぼうはエッチなんだからア。」
■見る 服……⑦「ケンぼう、ふつうの制服よ！ なにかあったの？」
■見る 手……⑦「美紅ちゃんの手ってキレイね！」⑧「そっそんなー、アオイさんったら〜。」
■にぎる 手……⑧「キャッ♡ 広野クンったらー。」⑦「もー、ケンぼうまた、私の前でスケスケとー。」
■する キス……⑧「ひっ、広野クーン……O」⑦「ハチャー、見てられないわ……。」
■聞く 名前……⑧「エー、広野クンたち私の名前を忘れちゃうなんて。」

■のぞく しきり……⑧「ねえ広野クン、そこのしきりのむこうは物置きになっているのよ。」⑦「でも別になんにもないみたいね。」
■たたく しきり……⑦「アー、ケンぼう、そんなことしたら、しきりが壊れちゃうわよ！」⑧「私、そんなことするの良くないと思うの。」
■見る ポスター……⑧「広野クン、そのポスターは視力検査のやつ。」⑦「ねえケンぼう、ケンぼうも視力をはかってみたら!?」
■はかる 視力……⑦「ハイ、まずお目からね……ハイッ、聞かれましたよ！」⑧「エート、広野クンの視力は、右1.2、左1.0だ♡」
■取る ポスター……⑧「広野クン！ そのポスターを取ったらダメェー！」
■見る 美紅……⑦「アラッ、美紅ちゃん、なんて救急箱なんか持っているの？」⑧「あのね、もし広野クンが悪者と戦ってケガをしたらタイヘンでしょ。だからそのときは、私が手当してあげるの。」
■調べる 美紅……⑦「もうケンぼうったら、美紅ちゃんにおかしなことがあるわけないでしょ！」
■たたく 美紅……⑧「イッターイ！ 広野クン、どうしたの！」⑦「ケンぼう、今度美紅ちゃんに乱暴したら私が許さないからね！」
■見る スカーフ……⑧「ねえ広野クン、じっとこっちを見てるけどどうしたの？」⑦「アー、ケンぼうったら、美紅ちゃんの胸ばっかり見てる……ヤラシーイ。」
■取る スカーフ……⑧「ダメェー、そんなことしたら私泣いちゃう。」⑦「アー、ケンぼう、美紅ちゃんを泣かしちゃったー。」
■取る 服……⑧「イヤーン、広野クン、やめて！」⑦「まったくケンぼうはエッチなんだからア。」
■見る 服……⑦「ケンぼう、ふつうの制服よ！ なにかあったの？」
■見る 手……⑦「美紅ちゃんの手ってキレイね！」⑧「そっそんなー、アオイさんったら〜。」
■にぎる 手……⑧「キャッ♡ 広野クンったらー。」⑦「もー、ケンぼうまた、私の前でスケスケとー。」
■する キス……⑧「ひっ、広野クーン……O」⑦「ハチャー、見てられないわ……。」
■聞く 名前……⑧「エー、広野クンたち私の名前を忘れちゃうなんて。」
■聞く 誕生日……⑧「エー、広野クン！ 私の誕生日も忘れちゃったの！」
■聞く 血液型……⑧「私、A型よ。」
■聞く サイズ……⑧「キャッ、エッチ！」
■聞く クラブ……⑧「新体操部よ。広野クン、ヒーローアクション部はおもしろい？」
■話す かわいい……⑧「エッ、ほずかしい。」
■聞く 何をしてるの……⑧「広野クンがケガをするといけないから、薬を持っていこうと思うの。」⑦「美紅ちゃん、やさしいのね。」
■話す こんにちは……⑧「広野クンたち、何を言ってるの。私たち別からいっしょにいるのよ！」
■聞く 電話番号……⑧「エ、……22−0000よ。1度電話をしてねO」
■聞く 趣味……⑧「今はだめ♡ 大人になってからねO」
■たたく 救急箱……⑧「イッターイ！」⑦「もー、ケンぼうったら、救急箱をたたいたら美紅ちゃんの手が痛くなることぐらい考えなかったの〜。」

視聴覚室

かわいいリロちゃんがいる視聴覚室。オヤ、こんなところにビデオテープが!! 当然、もらっておこう。この部屋にはせっかくテレビが置いてあるのに、コンセントがぬけてしまっていて見れないようだ。残念だな。

リロ：「ああ、あおいお姉さま、きてくださったのね。私のどがかわいちゃって。ウイングマンさん、ジュースが何かありませんか？」

■見る　テレビ……㉑「ケンぼう、ダメよ、コンセントがぬけてるみたいよ。」

■たたく　テレビ……㉑「ダメよケンぼう、いくらたたいてもテレビはつかないわよ。」㉒「だれかさんの家のテレビはほうがうんだから、そんなことしてもダメよ。」

■見る　カーテン……㉑「ただのカーテンよ！　別に変わったことのあるはずないわ！」

■取る　カーテン……㉒「ダメよ広野クン！　そんなことをしたら、あとで松岡先生にしかられちゃうわよ！」㉓「そうよケンぼう！　美紀ちゃんの言うとおりよ。」

■しめる　カーテン……㉑「ねえケンぼう、カーテンをしめちゃうと暗くなっちゃうんじゃない？」㉒「ウーン、私もそう思うわ。」

■開ける　窓……㉑「ねえケンぼう、この密閉かないわよ！」㉒「あのね広野クン、この部屋はホコリが入らないように窓は開かないようになっているのよ！」

■たたく　窓……㉑「ちょっとやめてよ！　ケンぼう！　アブナイじゃない。」㉒「ねえ広野クン、窓ガラスが割れてガザでもしたらタイヘンよ！」

■見る　壁……㉑「もう、ケンぼうったら、別におかしいところはないわよ！」㉒「広野クンたら、壁のほうばかり見つめてどうしちゃったのかしら？」

■たたく　壁……㉑「もう、ケンぼうったら、壁とケンカして勝てるわけないじゃない。」㉒「広野クンたら、そんなことばかりしているとガザをしちゃうわよ♡」

■入れる　コンセント……㉑「ねえケンぼう、どこにあるかわからないよ。」

■探す　コンセント……㉑「ねえケンぼう、見つからないよー。」

■見る　ビデオ……㉑「へー、これはビデオのデッキなんだ。」㉒「私、何か見たいわ。」

■たたく　ビデオ……㉑「ケンぼう!!　そんなことしたら壊れちゃうよ!!」㉒「早くやめたほうがいいと思うの。」

■たたく　テレビの台……㉑「ちょっとーケンぼう！　そんなことしたら、テレビが落っこちるわよ!!」㉒「私、そんなことしたらアブナイと思うの。」

■見る　ガラス……㉑「ねえケンぼう、このガラスとっても汚ないわよ。」㉒「ねえ広野クン、このガラスふいたほうがいいわね。」

■たたく　ガラス……㉒「ダメー広野クン、そんなことしたら広野クンがケガをしちゃうわ♡」㉓「そうよケンぼう、今ケガをしたらタイヘンよ。だって、いい恋者が襲ってくるか……。」

■入れる　スイッチ……㉑「ケンぼう、いくらスイッチをいじってもテレビはつかないわよ！」㉒「ねえ、ひょっとしてコンセントがぬけてるんじゃない？」

■見る　スイッチ……㉑「ケンぼう、これはテレビのスイッチよ！」㉒「ねえ広野クン、あんまりスイッチをいじっていると、そのうち壊れちゃうわよ！」

■取る　スイッチ……㉑「アー、ケンぼうったらスイッチを取っちゃった……。」㉒「広野クン、ちゃんと元とおりにしておかなくちゃダメじゃない！」

■もどす　スイッチ……㉑「ハイッ、ケンぼう、ちゃんと元にもどしたわよ。」㉒「広野クン、良かったわね♡」

■見る　ネジ……㉑「ねえケンぼう、これはテレビの台のネジよ。」

■取る　ネジ……㉑「ケンぼう、取れないよー。」㉒「広野クン、ドライバーがないとダメみたいよ！」

■探す　ドライバー……㉑「ケンぼう、ドライバーなんてどこにもないわよ。」㉒「広野クン、もうあきらめたほうがいいんじゃない？」

■見る　リボン……㉑「わあ、リロちゃんはおっきなリボンをしてるのね。」㉒「アオイお姉さまもリボンをつけたらいいと思いますわ。」

■調べる　リロ……㉑「ちょっと、何をしてるんですの。」㉒「ケンぼう、別にへんなことふるはないわよ。」

■たたく　リロ……㉑「イターイ、ちょっとアオイお姉さま、この乱暴なおたに何とか言ってやってください。」㉒「ケンぼう、かよわい女の子に何するの！　あんたそれでも正義の味方のつもり?」

■見る　服……㉑「コラッ！　ケンぼう、何を見てるのよー。」㉒「ねえ広野クン、今度は食堂にでも行ってみないか？」

■見る　リボン……㉑「ああ、リロちゃんて、とっても大きなリボンをしてるのね♡」㉒「リロちゃんて、かわいいわね♡」

■取る　リボン……㉑「ちょっと広野クン、やめてもらえませんかね。」㉒「そうよ！　そうよ！　ケンぼうは野蛮人なんだからね。」

■取る　服……㉑「もー、やめてください！　あなたとーローでしょ。」㉒「ホラホラ、ケンぼう、やめなさい。」

■見る　スカーフ……㉑「エヘッ、私、気色ってとっても好きなんだー。」㉒「ヤッダー、リロちゃんかわいいーワ。」

■取る　スカーフ……㉑「ちょっとウイングマンさん、レディーに向かって何てことをするんですか！」㉒「そうよケンぼう、リロちゃんの言うとおりよ。」

■見る　指……㉑「ねえ桃子ケンぼう！　ジロちゃんたち指なんか立てちゃって、いいことでもあったのかしらね！」㉒「ねえ広野クン、リロちゃんに何かあったから聞いてみようか？」

■見る　指……㉑「やめてチョンマゲ！」㉒「チョンマゲって？」

■聞く　名前……㉑「イヤですわ！　みなさんが私の名前を忘れるなんて、私は悲しいわ!!」

■聞く　ことしの……㉑「ヨー、女の子にとしを聞くなんて、おまえ、わるいくせだ。悲しいぜんの。」

■聞く　趣味……㉑「ちょっとよろめいたいんですけれど趣味って何ですの？」

■聞く　誕生日……㉑「5月生まれの双子座ですのよ！　アオイお姉さまは何座ですの？」

■聞く　血液型……㉑「私、自分の血液型って知りませんのよ。」

■聞く　サイズ……㉑「ちょっとウイングマンさん！　女の子にそんなこと聞くなんて、失礼だとは思いませんの!!」

■聞く　電話番号……㉑「あとでアオイお姉さまにだけ教えてあげますわ。」

■聞く　住所……㉑「ウイングマンさんには教えたくありませんわ。」

■聞く　クラブ……㉑「私はコーラス部に入っていますわ。ねえアオイお姉さま、1度見にきてくださいませんか？」

■聞く　好きな科目……㉑「ハー、私は授業よりも給食のほうが好きですわ！」

■聞く　好きな食べ物……㉑「私。ケーキに目がないんですの。ウイングマンさん、今度私にごちそうしてくださいな♡」

■話す　かわいい……㉑「わあー、うれしいですわ！」

■聞く　何をしているの……㉑「私。ノドが乾いちゃって、ウイングマンさん、ジュースか何かありませんか？」

■話す　スキ……㉑「私はキライですわ！　キ・ラ・イ！」

■話す　こんにちは……㉑「こんにちは、アオイお姉さま♡　何をしているんですか？」

テニスコート

リロ：「ああ、渡辺クンがだらしなくヨダレをたらして、テニスをする女の子たちをながめている。こんなヤツが正義クンのはしくれだなんて、なさけないッ！　この調査がしまってあるんだヨ。」

■見る　美少女　「私に何の用だい？　私は日夜、正義のために戦っているのだ。」

■のぼる　フェンス……㉑「まったくケンぼうったら、なんとかとオオルさんは高いところが好きって言うけど……。」㉒「アオイさん、そんな言いかたってないと思うわ。」

■見る　女の子……㉑「ケンぼう、あの女の子は桃子ちゃんたちじゃない？」㉒「アオイさん、あれは桃子ちゃんじゃないわよ。」

■見る　ラケット……㉑「ねえ広野クン、速すぎて良く見えないわ。」

■取る　ラケット……㉑「ケンぼう、届かないわよ！」

■調べる　フェンス……㉑「このフェンスにはカバーがかかってるわよ！」

■たたく　フェンス……㉑「ねえケンぼう、正義の味方がそんなことしていいのかなあ？」㉒「ねえ広野クン、私はそんなことしちゃいけないと思うの。」

■探す　金切りバサミ……㉑「そうねえ、どこかに金切りバサミはないかしら？」㉒「ねえ広野クン、どこにも金切りバサミなんてないわよ♡」

■たたく　女の子……㉑「ねえケンぼう、フェンスがあるから届かないわよ。」㉒「アー、渡辺クンったら、広野クンのこと笑ってる。」

■見る　ポケット……㉑「アー、ケンぼう、金切りバサミがあったわよ！」㉒「ねえアオイさん、でもこの金切りバサミはさびてて使えないみたい。だから捨てちゃったほうがいいと思うの♡」

■見る　フェンス……㉑「ねえ広野クン、フェンスのそばに渡辺クンがいるだけよ。」㉒「ちょっと美紀ちゃん、広野クンったら、ヘンな目でこっちを見てるわよ。」

■見る　カバー……㉑「ケンぼう、このカバーは何のためについているのかしら？」㉒「それはね、アオイさん、テニスのボールがフェンスの外にでないようになっているのよ」

■やぶる　カバー……㉑「もー、ケンぼうったら、渡辺クンみたいなことをしないでよー。」㉒「ポッ、ポクク……、そんなあ……。」

■取る　カバー……㉑「ケンぼう、こんな大きなカバーは取れないよー。」

■行く　むこう……Ⓩ「ねえケンぼう，むこうったって，どこに行くかわからないわよーー」。Ⓑ「ねえアオイさん，ひとよぎブールのほうに行きましょう♡」

■見る　堂……Ⓩ「ねえケンぼう，とってもいい天気よ！でもちょっと暑いわね」。Ⓚ「私，プールにでも入りたいわ♡」

■見る　テニスコート……Ⓩ「アラ，このコートは土のコートなのね。ダッサーイ」。Ⓑ「ねえ広野クン，コートにいる女の子はだれなのかしら？」

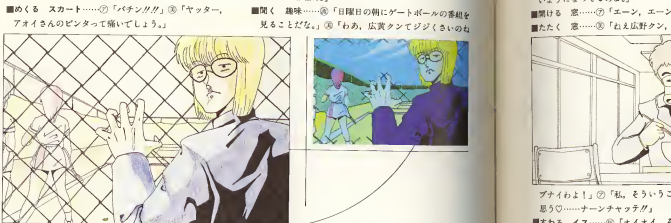
■入る　テニスコート……Ⓩ「ねえケンぼう，コートに入るには金網を越えなきゃダメよ！」。Ⓚ「でも広野クン，この金網は高くって越えられそうにないわ♡」

■見る　足……Ⓩ「ムチムチ，ムチムチ。」Ⓚ「もー，アオイさんったらナニ言ってるのよー。」

■見る　おしり……Ⓩ「プリプリ，プリプリ……オヤ？」Ⓚ「広野クンったら，どこを見てるのかしら。」

■見る　スカート……Ⓩ「ねあ，スゴイ。テニスのスカートってすっごいミニなのね。」Ⓚ「でもかっこいいわ♡」

■めくる　スカート……Ⓩ「イヤッ♡ケケ」Ⓚ「キャッ－，アオイさんのピンタって痛いでしょう。」



■見る　渡辺……Ⓐ「私の顔に何かついているかね。」Ⓩ「渡辺クンったら，こんなところで何をしているのかしら。」

■調べる　渡辺……Ⓐ「オォオイ，何をしてるんだよ！」Ⓩ「おかしいわね，ケンぼう，何も持っていないわよ！」

■たたく　渡辺……Ⓐ「ファッファェーン，イタイヨー，あとで先生に言いつけてやる－。」Ⓩ「ねえケンぼう，やっぱりこの人おかしいわよ！」

■取る　腺……Ⓐ「オイ，ちょっと，やめてくれー。」Ⓩ「イヤダー，ケンぼうって，そんな趣味があったのね。」

■見る　腺……Ⓩ「ねえケンぼう，渡辺クンが着ているのはこの学校の制服よ。ポケットが着いているわよ！」

■見る　メガネ……Ⓩ「ねえケンぼう，渡辺クンのメガネは黒ぶちよ！」Ⓚ「ねえアオイさん，黒ぶちのメガネってやらしく見えるから私キライなの♡」

■取る　メガネ……Ⓐ「オイオイ，ちょっと待ってくれよ。オレはこのメガネがないと全然見えないんだよーん。」Ⓚ「そんなことしたら，渡辺クンがかわいそうよ♡」

■見る　鼻……Ⓩ「わあー，ヤダー，渡辺クンったら鼻水をたらしてる。」Ⓚ「渡辺クンったら汚ないわね♡　ねえ広野クン，チリ紙を持ってない？」

■探す　チリ紙……Ⓩ「アレー，ケンぼうったらチリ紙も持ってないのォ。」Ⓚ「広野クンったら，チリ紙くらい持っていてね♡」

■つまむ　鼻……Ⓩ「エー，ヤダー，あんな汚ない鼻なんかつまんたくなーい。」

■見る　口……Ⓩ「エー，ウッソー，ヤダー，渡辺クンったら，コダビなんかたらしてるー。」Ⓚ「渡辺クンったらきっとやらしい想像をしてたんだわ。」

■見る　手……Ⓚ「ワー，渡辺クンの手って，とってもおっきいのね。」Ⓩ「ワー，気持ちワルーイ。」

■聞く　名前……Ⓐ「フフフ，私はセイギマンのリーダー，セイギイエローだ！」Ⓩ「バータレ，リーダーはケンぼうでしょ！」

■聞く　とし……Ⓐ「私は15才だ。」Ⓩ「それにしてはフケて見えるわねえ。」

■聞く　趣味……Ⓐ「日曜日の朝にゲートボールの番組を見ることだな。」Ⓚ「わあ，広野クンでジジくさいのねー。」

■聞く　誕生日……Ⓐ「正義の味方に過去はいらないのだ。」Ⓩ「バーカガ」

■聞く　血液型……Ⓚ「私はAB型である。」Ⓩ「ヘエー，あんたの血液型なんてちっとも知らなかった。」

■聞く　身長……Ⓚ「178cm，70kgだ。」

■聞く　電話番号……Ⓐ「電話はない。」

■聞く　クラブ……Ⓚ「ちょっとリーダー，ヒーローアクション部の私を忘れてしまったのですか。」

■話す　かっこいい……Ⓚ「ウーン，やっぱキミたちも私のかっこさに気がついたか。」Ⓩ「バータレ，ただおだててみただけよ。」

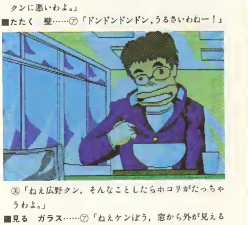
■聞く　何をしてるの……Ⓚ「私は日夜，正義のために戦っているのだ。」

■話す　こんにちは……Ⓚ「これはこれは，アリさんに美紀ちゃん，アッ，リーダーまでみんなそろってどうしたんですか？」

■見る　はし……Ⓩ「ふつうの赤いぬりばしよ。」Ⓚ「このおはしでは，うどんは食べずらいのよね。」

■取る　はし……Ⓚ「オイオイ広野，食事中に何するんだよ！」Ⓩ「ちょっとーケンぼう，そんなことしたら福本クンに悪いわよ。」

■たたく　壁……Ⓩ「ドンドンドンドン，うるさいわねー！」



Ⓚ「ねえ広野クン，そんなことしたらホコリがたっちゃうわよ。」

■見る　ガラス……Ⓩ「ねえケンぼう，窓から外が見えるわよ。」Ⓚ「ねえねえアオイさん，窓の外には何がみえるの？」

■見る　壁……Ⓩ「ねえケンぼう，窓があるだけであとは別に何もないわよ。」

■見る　蛍光灯……Ⓩ「ねえケンぼう，ずいぶん大きな蛍光灯ね。」Ⓚ「やっぱり食事は明るいところのほうがおいしいもんね♡」

■取る　蛍光灯……Ⓩ「ケンぼうの背じゃ，あそこまで届かないわよ。」Ⓚ「広野クン，あんまり無理なことはしないほうがいいと思うの。」

■たたく　蛍光灯……Ⓩ「バータレ！　そんなことしてもし蛍光灯が割れちゃったら，みんながケガをしちゃうじゃない。」Ⓚ「ねえ広野クン，そんなことばっかりしてないで，どこか他へ行ってみましょうよ。」

■見る　おばあ……Ⓩ「アラ，ケンぼう，これは給食のときに使うボリのおばんよ。」Ⓚ「そう言えば，小学生の頃よくこのおばんでお昼を食べたわねえ。」

シーン2　ヤツラの正体をあばけ!!

シーン2もシーン1と同様に，アイテムを集めるのが最初の仕事だ。でも，本当に必要な物はそれほど多くはない。逆に，いらない物まで出てくるから手に入ってしまうのだ。思わず取りすぎてしまうのに注意しよう。なにしろ，カニを持って移動をしてしまうと，とりかえしのつかないことに……。そしてアイテムが集まったら，ヤツラの正体をあばくために行動を起こすのだ。ちょっと大胆かもしれないけど，××をΔΔしちゃえばいいんだ。もっとも，わざわざボクが言わなくても，エッチなキミなら，すぐにやることだよね。

食堂

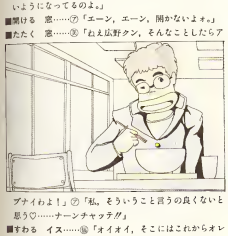
こんどは食堂に福本クンがいる。どんぶりを持たずにきつねうどんを食べてるなんて，行儀の悪いヤツだなあ。この場面でテーブルを見てみると，そこには「ヴァンダー」という文字が。やってくれますナエ。TAMTAMさん／　ちなみに，この場面では2つの物が手に入る。

福本：「あれぇぁ，なんかやたらと腹がへっちゃって，うどんを食ってたんだけどさぁー，なんかもっと食いたいなぁーって考えてたんだ。」

■見る　窓……Ⓩ「ムー，別に変なところはないふつうの窓よ。」Ⓚ「食堂はホコリが入らないように，窓は開かないようにしなくてもいいよ。」

■開ける　窓……Ⓩ「エーン，エーン，開かないよォ。」

■たたく　窓……Ⓩ「ねえ広野クン，そんなことしたらア



ブナイわよ！」Ⓩ「私，そういうこと言うの良くないと思うの……ナーンチャッテ♡」

■すわる　イス……Ⓐ「オイオイ，そこにはこれからオレの友達がくるんだからすわらないでくれよ。」Ⓩ「福本クンの友達って，ひょっとして女の子……まさかね！」

■たたく　イス……Ⓩ「ちょっとケンぼう，そんなことしたら壊れちゃうよ。」Ⓚ「私，やめたほうがいいと思うよ。」

■見る　テーブル……Ⓩ「アレェ，ケンぼう，何か書いてあるわよ！」Ⓚ「「ヴァンダー」だって。何のことかしら？」

■たたく　テーブル……Ⓐ「オォオイ広野，うるさいなー！メシぐらいゆっくり食べさせろよ。」

■見る　コップ……Ⓩ「へー。このコップは割れないように硬質ガラスでできているのね。」Ⓚ「フーン，そうなんだー。」

■たたく　コップ……Ⓩ「ヘヘヘ，残念でした，そのコップは硬質ガラスでできているから割れないわよ。」

■取る　コップ……Ⓚ「ちょっと待ってよ広野，そのコップはウチューが使っているんだから持ってかないでくれよ！」

■見る　はし……Ⓩ「ふつうの赤いぬりばしよ。」Ⓚ「このはしでは，うどんは食べずらいのよね。」

■取る　はし……Ⓚ「オイオイ広野，食事中に何するんだよ！」Ⓩ「ちょっとーケンぼう，そんなことしたら福本クンに悪いわよ。」

■たたく　壁……Ⓩ「ドンドンドンドン，うるさいわねー！」

Ⓚ「ねえ広野クン，そんなことしたらホコリがたっちゃうわよ。」

■見る　ガラス……Ⓩ「ねえケンぼう，窓から外が見えるわよ。」Ⓚ「ねえねえアオイさん，窓の外には何がみえるの？」

■見る　壁……Ⓩ「ねえケンぼう，窓があるだけであとは別に何もないわよ。」

■見る　蛍光灯……Ⓩ「ねえケンぼう，ずいぶん大きな蛍光灯ね。」Ⓚ「やっぱり食事は明るいところのほうがおいしいもんね♡」

■取る　蛍光灯……Ⓩ「ケンぼうの背じゃ，あそこまで届かないわよ。」Ⓚ「広野クン，あんまり無理なことはしないほうがいいと思うの。」

■たたく　蛍光灯……Ⓩ「バータレ！　そんなことしてもし蛍光灯が割れちゃったら，みんながケガをしちゃうじゃない。」Ⓚ「ねえ広野クン，そんなことばっかりしてないで，どこか他へ行ってみましょうよ。」

■見る　おばあ……Ⓩ「アラ，ケンぼう，これは給食のときに使うボリのおばんよ。」Ⓚ「そう言えば，小学生の頃よくこのおばんでお昼を食べたわねえ。」

■たたく　おぼん……⑯「オイオイ，広野，そんなことしたらオレの大事なうどんがこぼれちゃうだろー！」⑯「ねえ広野ジュン，食べ物のうらみはこわいから，よしたほうがいいと思うのぉ」

■取る　おぼん……⑯「エート一福本クン，このおぼんちょうだいねO」⑯「サーダーコー…」

■見る　どんぶり……⑦「ねえケンぼう，福本クンはきつねうどんを食べてるわよ」⑦「ねえねえアオイさん，隣西の人はきつねうどんのことをけつねうどんって言うんですってねーー」

■取る　どんぶり……⑯「オイオイ広野，オレはさ朝メシ食わないでさたんで，腹がへって腹がへって，これだけじゃ足りそうにないんだよ」⑯「アラ，福本クンてかわいそうねえ，広野クン，何とかしてあげて…」

■たたく　どんぶり……⑯「アー，オレの大事なきつねうどんが……オイ広野，弁償しろよな！」⑯「広野クン，私そういうことするの良くないと思うの」

■食べる　うどん……⑯「オレの大事なうどんちゃんに手をだすなよ♂」

■見る　うどん……⑦「ケンぼう，これはねえ，きつねうどんよ」⑦「わあ，福本クンたら，ブブラブゲを造後まて残してるわ」

■見る　窓の外……⑦「アラ，少し風がでてきたみたい」⑯「ねえアオイさん，桃子ちゃんは何をしているかしら？」

■見る　天井……⑦「ケンぼう，天井には蛍光灯がいっぱいついているわよ」⑦「ねえ広野クン，この学校の食堂には換気扇がついてないのね」

■たたく　天井……⑦「ザーン水ンでしたー，ケンぼうじゃ届かないよー」⑦「私，そんなことしてもしょうがないと思うのぉ」

■探す　換気扇……⑦「換気扇はないわよ」⑦「アッ，そういえばこの食堂は帝国システムっていうのが働いてるから換気扇はいらないって，松岡先生が言っていたわ」

■見る　福本……⑦「アー，福本クンたら，あんな大口を開いてうどんを食べてるーー」⑦「なんだか私もおなかがすいてきちゃったみたい」

■する　キス……⑦「ウーン，このオレにいきなりキスをするとは……広野，おまえはツワだね」

■見る　ボタン……⑦「アー，福本クンたら学生服の第2ボタンをはずしてるわ」⑦「福本クンて不良なのかしら♡」

■取る　ボタン……⑯「オイオイ広野ったら，何するんだよーー」⑦「ケンぼう，福本クンのボタンなんか取ってもしょうがないんじゃない？　それより私，おなかがへっちゃったー」

■見る　制服……⑦「アラ，福本クンたら，ボタンをはずして何か食べてるわ」⑯「福本クンちゃん，ボタンを買えないのかしら？」

■取る　シャツ……⑦「ねえケンぼう，そんな趣味の悪いシャツやめなよーー」⑦「ねえ広野クン，今流私がかっこいいTシャツをプレゼントしてあげるわよ♡」

■やぶる　シャツ……⑯「ちょっと広野，やめてくれよ。オレ，このシャツしか持ってないんだよ。」⑦「福本クンてかわいそうな人」

■見る　メガネ……⑦「今どき，男ぶちメガネはほやらないのよ。」⑦「私もそう思うの。」

■見る　まゆげ……⑦「アレッ？　取れちゃったーー。」⑯「ちちょっと早く返してくれよ。それはつけまゆげなんだから…。」

■取る　口……⑦「ケンぼう，取れるわけないでしょ」

■見る　手……⑦「アー，福本クンの指，ヨホもあるの。」⑦「ねえアオイさん，指が6本もあるのは，ウイッサン1のオーブニングのアオイさんでしょ！」

■見る　耳……⑦「アー，福本クンの耳にオクがかぶさってる…。」⑯「ボクはねえ…耳クシが好きなんだなァーー。」

■取る　メガネ……⑯「ちょっと待っちょくワ，オレはこのメガネが好きなんだ。」⑦「フーン，そうなの」

■調べる　福本……⑦「ナーンダ，福本クンのことだからてっきりタバコでも持ってると思ってたのに，なんにも持ってないのよ。」⑦「アオイさんたら，それじゃあ福本クンに悪いと思うわ。」

■たたく　福本……⑦「アー，福本クンたら，いきなりうどんをふきだしちゃったわーー。」⑦「アッ，アオイさん，そんなに笑ったら，福本クンがかわいそうよ！」

■取る　服……⑯「オイオイ，そんなことしたらダメだって。」⑦「福本クンたち口ではいやがりながら，自分ではいでるわ。」

■見る　シャツ……⑦「ヤッダー，福本クンのシャツに汚れの首輪がついてるーー。」⑯「ピ・ピっはきあー，オ・オレって汗っかきだろう，だから……。」

■見る　口……⑦「タ・ラ・コ。」

■撮る　手……⑯「広野クン……スキ♡」⑦「ちょっと，やめなさいよー！」

■聞く　名前……⑯「オイオイ広野，おまえは自分の友達の名前も覚えてないのか？　オレの名前は……アレ？　オレの名前は何だっけ？」

■聞く　とし……⑯「オレは来月15才になるんだぜー。ねえねえアオイさん，何がプレゼントちょうだいよーー。」

■聞く　趣味……⑯「アレー，広野，おまえはオレが芸術をやっていたの知らなかったっけーー。」

■聞く　誕生日……⑯「フッフッフッ。オレの誕生日は来月の17日さ！　みんなプレゼントを持って遊びにきてくれよ。」

■聞く　血液型……⑯「へっへっへっ。マジメで責任感の強いA型でっせ。」

■聞く　クラブ……⑯「エート，卓球に将棋に占いに……オレっていろんな部活に入ってるんだ。」

■話す　かっこいい……⑯「オッ，さすが広野，うれしいことを言ってくれるね…。ねえねえ，アオイさんもそう思うだろ？」⑦「マッ，マアネ……もう，こんな大口メガネ，かっこいいわけないじゃない。私はね…，メンクイなのよ。」

■聞く　何をしてるの……⑯「オレさあ，なんかやたらと腹がへっちゃって，うどんを食べてたんだけどさあー，なんかもっと食いたいなあーって考えてたんだ。」

■話す　オッス……⑯「よう，広野じゃないか。何か食べにきたのか？」

音楽室

もとはボドリムスから送りこまれた刺客であったリロちゃんは，一時期，アイドル・グループ "リロちゃんず" を率いて大人気だったこともあった。彼女の歌を鼻歌で聞けちゃうなんて，コノ，，幸せ者!?

黒板にはってあるポスター には，しっかりと……。

リロ：「私は歌のおけいこ をしてるのよ」

下に ピアノ の音が響いてしまいますからo

■見る　黒板……⑦「アレッー，何かポスターみたいのがはってあるわよ」⑯「わあ，リロちゃんのコンサートのポスターだわ！」

■見る　ポスター……⑦「ア，このポスター，リロちゃんそのポスターよ。」⑦「わあ，スッゴーイ！　私も広野クンと見に行きたいなあO」

■見る　ポスター……⑦「ちょっとケンぼう，そんなことしちゃダメよ！」⑯「私もそんなことしたらいけないと思うの。」

■見る　戸……⑦「ねえケンぼう，その戸は今しまってるわよ。」

■開ける　戸……⑦「ちょっとーー，その戸を開けると，廊下にいる人がうるさくなってしまうのですよ！」⑦「そうよケンぼう，リロちゃんの言うとおりよ。その戸は開けちゃダメよ。」

■たたく　戸……⑦「もー，ドンドンとうるさいわねぇ。」⑦「広野クン，そんなことするのはやめてねO」

■見る　ピアノ……⑦「うわあ，すご（大きなピアノぉ！」⑦「私もひいてみたいなあ。」

■ひく　ピアノ……⑦「ねえ美紀ちゃん，私ピアノって全然ひけないのよねえ。だから美紀ちゃんが1曲ひいてよーー。」⑦「エー，そんなあー，私……できないわ。」

■たたく　ピアノ……⑦「ちょっとケンぼう，ピアノなんか壊したら私たちじゃ弁償できないわよ！」

■見る　イス……⑦「アラァ，このイスは木でできてるのねぇ。ねえリロちゃん，こんなイスじゃおしりが痛くならない？」⑦「そんなことないですわ。とってもすわりやすいですわ。お姉さまO」

■すわる　イス……⑦「ダメですわよ！　あなたにすわるところはないですわよ！」⑯「ねえ広野クン，リロちゃんがすわっているところをよっちゃ，かわいそうよ♡」

■たたく　イス……⑦「ねえケンぼう，そんなことをしてもしょうがないと思うのぉ」⑦「ねえ広野クン，学校の物を壊したらいけないのよ！」

■見る　カン……⑦「ねえケンぼう，何かのジュースのあきカンよぉ。」⑦「アオイさん，あれはスポーツドリンクのあきカンよぉ。」

■取る　カン……⑦「ねえケンぼう，汚ないからそんなの拾うのやめたほうがいいわよ！」⑦「私もアオイさんの言うとおりだと思うの♡」

■見る　リロ……⑦「ケンぼうったら，すぐに女の子のほうに目がいくんだからァ。少しは美紀ちゃんのことも考えなさいぉ」

■取る　服……⑦「イヤぞすわ，やめてよ！　このスカポラチンキ♂　野蛮人♂♂」

■見せる　楽譜……⑦「アッ，それはすぎやまこういち先生が作った曲ですのねO」

■聞く　何をしてるの……⑦「歌のおけいこをしてるんですのよ！」

宿直室

松岡先生が帰ってしまったあとの宿直室。今度はあおいさんがお茶を飲んでくつろいでいる。エッ、キミもお茶が飲みたいって？　残念でした、もうお茶づけはカラッポなんだよーだ。
あおい：「私は彼れちゃったから、お茶を飲んでるのよ。いいでしょ。へへ、この部屋には、おしいれがあるんだ。」

■見る　花……Ⓐ「ねえねえケンぼう、この花はとってもキレイね。」Ⓑ「ねえ広野タン、私、この花欲しいなあ。」
■見る　花びん……Ⓒ「ルーケンぼう、ちょっとシャレた花びんよ。」Ⓓ「ねー広野タン、この花びんはなかなかこの部屋にあっているわね。」

■見る　湯のみ……Ⓒ「ケンぼう、この湯のみは清水焼きの湯のみよ。」Ⓓ「へー、それじゃあきっと高いのね。」
■取る　湯のみ……Ⓒ「ケンぼう、そんな物取ってどうするの。」Ⓓ「広野タン、取れないわ。」
■見る　きゅうす……Ⓒ「ケンぼう、このきゅうすは湯の

■取る　花びん……Ⓒ「ちょっとケンぼう、[illegible]ねえ広野タン、こわいもの[illegible]持っていったら、あとで松浦先生に怒られちゃうわよ。」Ⓓ「私、そういうことするのって良くないと思うの。」
■たたく　花びん……Ⓒ「ちょっと待ってよ、ケンぼう、そんなことをしたらケンぼうまでケガをしちゃうわよ。」Ⓓ「広野タン、お願いだからケガをしないでね。」
■見る　テレビ……Ⓒ「ケンぼう、このテレビは今壊れていて見れないのよ。」Ⓓ「とっても残念ね。」
■取る　テレビ……Ⓒ「ケンぼう、そんな重い物は持てないわ。」Ⓓ「広野タン、私、そういうことするのって良くないと思うの。」
■たたく　テレビ……Ⓒ「ケンぼう、そんなことしたらケガをしちゃうわよ。」Ⓓ「広野タン、私、そんなことする良くないと思う。」
■見る　ふすま……Ⓒ「ケンぼう、ふつうのふすまよ。」Ⓓ「ねえ広野タン、あのふすまはやたらと汚れているわよ。」
■たたく　ふすま……Ⓒ「アー、ケンぼう、何でこしするのよ。」Ⓓ「広野タンったら、あとで松岡先生に怒られても知らないから。」
■見る　机……Ⓒ「ケンぼう、机の上にはおぼんがのっているわよ。」
■取る　机……Ⓒ「もうケンぼうったら、机なんか取れるわけないでしょ。」Ⓓ「広野タンたら、ヘンなの。どうしちゃったのかしら。」

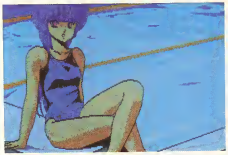
■取る　ぞうきん……Ⓒ「ねえ広野タン、こわいもの[illegible]ぞうきんを持っていったら、あとで松浦先生に怒られちゃうわよ。」Ⓓ「ねえ広野タン、こわいもの[illegible]ぞうきんを買ってきたのかしら。」
■取る　きゅうす……Ⓒ「ケンぼう、なんでも持っていちゃうのって、あんまり良くないんじゃない。」Ⓓ「私もそう思うの。」
■見る　茶づつ……Ⓒ「ねえケンぼう、この茶づつはカラッポよ。」Ⓓ「なーんだ、せっかく私もお茶を飲もうと思ったのになーー。」
■取る　茶づつ……Ⓒ「ねえケンぼう、カラッポだからやめときなよ。」Ⓓ「私もそう思うの。」
■見る　壁……Ⓒ「アラ、この壁ポーン。」Ⓓ「もう、アオイさんったら、なんにもないじゃない。あんまり驚かさないでね。」
■見る　アオイ……Ⓒ「アラ、アオイさん、お茶を飲んでいるのね！　私も飲みたいなアーー。」Ⓓ「ケーンダ、美紀ちゃんの分ならそこにあるわよ！　ケンぼうは自分でいに飲みなさい。」
■聞くも　アオイ……Ⓒ「まさかケンぼう、私のことを疑っているわけじゃないでしょうね！」Ⓓ「でもアオイさんも、ボドリムススだから……。」
■聞く　クラブ……Ⓒ「さっき美紀ちゃんに誘われたんで新体操部に入っちゃった！」
■聞く　何をしてるの……Ⓒ「疲れちゃったから、お茶を飲んでいるのよ。いいでしょーー。」

プール

ヴィムは、原作ではリメルを倒したあとに登場するのだが、このゲームではふつうの転校生としてゲスト出演している。ちなみに、プールサイドでは珍しい生き物を見つけられるんだけど、「とる」するのはやめておいたほうがいい。
ヴィム：「あんまり暑いから泳いでるのよ。エッ、私ってかわいい？　ふーん、そう。」
あおい：「なによ、お高くとっちゃっってノ」

■見る　プール……Ⓒ「アレッ、何かあそこに赤い物がいるみたいよ。何かしら？」Ⓓ「アッ、アオイさん！　アレはカニよ！　でもどうしてカニがプールにいるのかしら？」
■入る　プール……Ⓒ「ちょっとケンぼう、そんなことしたらびしょぬれになって、かぜをひいちゃうわよ！」Ⓓ「私、広野タンがかぜをひいたら悲しいなあ。」
■泳ぐ　プール……Ⓒ「ちょっとケンぼう、制服のままで泳ぐのー？」Ⓓ「広野タン、熱があるんじゃない？」
■見る　水……Ⓒ「ねえケンぼう、まだ水は冷たそうよ！」Ⓓ「でも私、少し泳ぎたいなあ。」
■取る　水……Ⓒ「ケンぼう、入れ物がないから持っていけないわよ！」Ⓓ「広野タン、口の中にでも入れてった

ら？」
■飲む　水……Ⓒ「うわあ、ベッ、ベッ、何これ、消毒薬くさーい。」Ⓓ「アオイさんたち！　プールの水には塩素っていう消毒薬が入っているのよ！」
■見る　プールサイド……Ⓒ「わあー、日に焼けてとっても熱そうね！」Ⓓ「ねえ広野タン、ヴィムは熱くないのかしら？」
■見る　ヴィム……Ⓒ「わあー、そのお着かっこいいわね。」Ⓓ「彼女ってもスタイルがいいのね。私は……。」
■調べる　ヴィム……Ⓒ「このスケベ！　水着を着ている女の子を調べたって何もでてくるわけないじゃないの。」
■たたく　ヴィム……Ⓒ「イターイ！　何するのよーー。」Ⓓ「もうケンぼうの。　かよわい女の子に何するのよ。」
■取る　水着……Ⓒ「イヤー！　何すんのよーー。」Ⓓ「うわあー、ヴィムって強いんだ！　ケンぼうが投げ飛ばされちゃったの。」
■見る　水着……Ⓒ「コラッ、ケンぼう！　ヨダレなんかたらしてどこを見てるのよ！」Ⓓ「もうー、広野タンのエッチーー。」
■聞く　名前……Ⓒ「あっ、はじめまして、私はヴィムと言います。」
■聞く　とし……Ⓒ「とし？　としって何だっけ？」Ⓓ「広野タン、この人おかしいと思うんだけど。」
■聞く　趣味……Ⓒ「私、それはあまり好きじゃないなあーー。」



■聞く　誕生日……Ⓒ「たっ、誕生日？　ああ、好きよ、それ。」Ⓓ「ケンぼう、目が点になってるよ！」
■聞く　血液型……Ⓒ「ケ・ツ・エ・キ・ガ・タ？　ンO。」Ⓓ「ケンぼう、この人何かおかしいよ！　もしかして…。」
■聞く　電話……Ⓒ「電話をかけても私はデンワ。」
■聞く　クラブ……Ⓒ「見てのとおり、水泳をやっているのよ！」
■話す　かわいい……Ⓒ「フーン、そう。」Ⓓ「なにさ！　お高くとっちゃってー。」
■聞く　何をしてるの……Ⓒ「あんより暑いから泳いでいるのよ♡」Ⓓ「いいなあ、私も泳ぎたいナ♡」

体育館

ウーン、美紀ちゃんはいつ見てもかわいいなあ―なんて見とれてばかりじゃいけません。この場面では事件の重要な手がかりを見つけることができるんだ。窓をのぞくと、校庭のテニスコートが見えるヨ。
美紀：「今度は体育館に何の用なの？　そろそろ新体操のクラブがはじまるころだから、ここに残っていようかしら……。」

■たたく　ドア……Ⓒ「ねえケンぼう、そんなに力があまっているなら、外にでてスポーツでもしてきたら？」Ⓓ「そうね、たしかやテニスコートに桃子ちゃんがいるはずよ♡　みんなで行ってみない？」

■見る　美紅……③「広野クン、私はずかしいわ！　あまり見つめちゃイヤ。」
■たたく　美紅……③「イタイ！　痛いわ広野クン！　何をするのダ。」
■取る　服……③「ちょっ、ちょっと広野クン……ヤメ……。」⑦「ケンぼう、美紅ちゃんになんてことをするのよ！

美紅ちゃん、アブナかったわねえ。」
■見る　服……⑦「ねえケンぼう、美紅ちゃんばっかりじゃなくて、私のほうも見て！」
■聞く　何をしてるの……⑥「オニュウ、広野クンといっしょに悪者を探しているところでしょ！　でもそのろくクラブがはじまるから、ここに残ってようかしら……。」

保健室

保健室には北村先生がいた。みなさん、壁に張ってあるポスターに注目／　原作にてて くるアイドル歌手、美森くるみちゃんがちゃんと登場してるんだぜ／　それから、アオイさんの賢く頭が見たい人は、中央の戸棚をあけてみよう。
北村：「やあ、キミたち。こんどは保健室に何の用だい？　ボクはさっきちょっとのあをしちゃって、ここへきているんだ。」

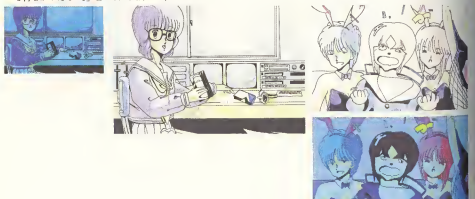
■見る　壁……⑦「もう、保健室だっていうのにラクガキばっかりしてあるわよ！　なになに：「アザには要注意」だって！」⑧「キミたちもケガには気をつけて、アザなど作らないようにしなさい。」
■見る　しまり……⑦「オイオイ、キミたち、そんなところをのぞいてもだめもいないゾ。」⑧「ねえ広野クン、きっと扉子ちゃんがいたのに今はいないなんて、なんかヘンじゃないっ？」
■聞ける　しまり……⑧「ねえ広野クン、そのしまりを動かしちゃうと、あとで松岡先生に怒られちゃうわよ♡。」⑦「そうよ！　そうよ！　そんなことしたら、いけないんだから。」
■見る　身長計……⑦「ねえ広野クン、これはふつうの身長計よ♡　そうだ、これで広野クンの身長を計ってあげるよ。」
■使う　身長計……⑧「エート、広野クンの身長は……170センチですね♡」⑦「アラ、ケンぼうって意外と小さいのね。」
■たたく　身長計……⑦「ちょっとケンぼう、身長が小さいのを身長計のせいにしてるんでしょ。」⑧「私、物にたるの良くないと思うワ。」
■見る　ポスター……⑦「アー、これは今すごい人気の美森くるみのポスターじゃない。」⑧「このポスターは、この雨振ネクンが持ってきてくれたのよ！」
■取る　ポスター……⑦「もー、ケンぼうったら、くるみちゃんのファンだったの？」⑧「もう、アオイさんたちがうもんク♡　広野クンは、私の……キャッ♡。」
■見る　くるみ……⑦「ねえねえケンぼう、くるみちゃんってとってもかわいいわよね。」⑧「ねえ広野クン、私版れちゃった。ひと休みしましょ♡。」
■見る　ピンセット……⑦「ねえケンぼう、これは何に使うの？　私わからなーい？？？」⑧「アオイさん、これはね、こうやってオキシフルをつまんで消毒をしたりするのよ！」
■使う　ピンセット……⑦「フガ、フガガ」⑧「広野クンたら、ピンセットでアイさんの鼻をつまんだりしたらダメじゃない！」
■取る　ピンセット……⑦「コラコラ、そのピンセットを持っていったりしたらダメだよ！」
■見る　ピン……⑧「ねえ広野クン、そのピンにはオキシフルが入っているのよ！」⑦「私、オキシフルってしるからキライなのよ！」
■取る　ピン……⑦「ねえケンぼう、そのピンにはオキシフルが入っているのよ！」⑧「広野クン、そんな物を持っていったらオキシフルをこぼしちゃうのよ！」
■たたく　ピン……⑧「ねえ広野クン、そんなことしたらアブナイわよ！」
■取る　オキシフル……⑦「ねえケンぼう、これはピンこと取らないと取れないのよ！」
■使う　オキシフル……⑦「ちょっとケンぼう、私、別にケガをしているわけじゃないのよ！」⑧「私、学校の物をムダに使うの良くないと思うの。」
■すてる　オキシフル……⑧「ねえ広野クン、私、学校の物をムダに使うの良くないと思うんだけど……。」⑦「そうよケンぼう、美紅ちゃんの言うとおりよ！」
■開ける　扉……⑦「キャー！　ケンぼうダ。」⑧「エー、なにこれェー、ゴキブリが保健室にいるわよ。」⑦「ハッハハハハッ、キミたち、このゴキブリはゴムのおもちゃだよ！　驚いたかい？」
■たたく　棚……⑧「オイオイ広野！　そんなことばっかりしていると、また松岡先生に怒られるゾ！」
■見る　ピカピカ……⑦「ピカピカ、キレイメ！」
■押す　ピカピカ……⑦「ダレッ、いきなりひきだしを押すとはケンぼうはツワだな。」

■見る　机……⑧「ねえ広野クンこの机になにかあるの？」⑦「ハーとねケンぼう、机の上には特別変わった物はないわよ。」
■たたく　机……⑧「オイオイ、キミたち、そんなに机をたたいたらうるさいじゃないか！」⑦「ねえケンぼう、やっぱりそういうことするの良くないと思うわ。」
■やぶる　カーテン……⑧「エー、広野クンてそんなことするんだったの！」⑦「ケーンぼう、あんまりヘンなことばっかりやっていないで、早く殺し屋を探さなきゃ。」
■ひく　ひきだし……⑧「アワイ！　私はギターはひけるが、ひきだしはひけない。」⑧「広野クン、やっぱり残念ね♡。」
■見る　キクタイ……⑦「わあー、北村先生、とっても高そうなネクタイしてるわね。」⑧「きっすが北村先生ね♡。」
■取る　キクタイ……⑧「ちょっと待ってイル、そのネクタイは高かったんだぞ！」⑧「私、やめたほうがいい と思うんだけどな。」
■語す　かっこいい……⑧「ウーン、キミたちからそう言われるとテレるなあ、ハハハハ……。」⑦「アー、北村先生ったら、赤くなってるのー。カワイイダ。」
■聞く　何をしてるの……⑧「エッ、アア、きっっきちょっとケガをしちゃってね。」⑧「元生、大丈夫ですか。」
■語す　こんにちは……⑧「今日はくキミに会うな。今度はどうしたんだい。」

視聴覚室

中学校にしては、わりとしっかりとした設備の整っている視聴覚室。たとえス美子ちゃんのビデオテープは規格があるなくても……。だけど、この場面ではビデオ楽雲はすべてダミーなんだ（解いた人には意味がわかるよね）。
久美子：「広野クン、こんにちは。こんなところに何をしにきたの？　ビデオを見ようと思ったんだけど、規格がちからう見れないの。」
■見る　窓……⑦「ねえケンぼう、この窓とってもキレイにふいてあるわよ！」⑧「窓がキレイだと気持ちがいいわね。」
■見る　レシーバー……⑥「これはねえ、最新式のレシーバーでとっても音がいいのよ。」⑦「ねえねえ、布沢さん、私たちお友達よね。」
■取る　レシーバー……⑥「ちょっと待ってよ広野クン、このレシーバーはとっても高いんだから持ってかないでよー。」⑨「ねえ広野クン、布沢さんに悪いから持っていかないほうがいいわよ！」

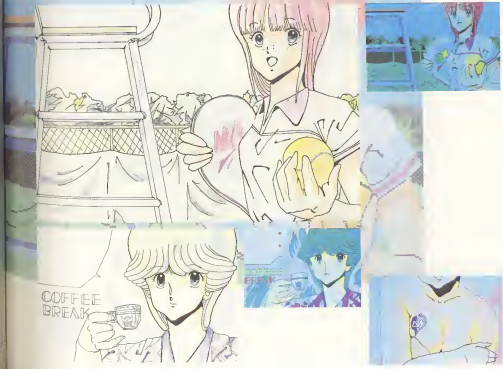
■見る　カセット……⑦「ねえ布沢さん、これは何のカセットなの？」④「あのねアオイさん、これは今度の新聞部のスクープが入っている極秘のカセットよ。」
■取る　カセット……④「ちょっとダメよ！　このカセットがないと、私部長に怒られちゃうの！！」⑥「広野クン、そのカセットを持っていったら布沢さんがかわいそうよ！」
■見る　イス……⑦「よく先生なんかが使っている、スチール製のイスよ！」⑤「このイスは、けっこうすわりやすいのよね。」
■すわる　イス……④「もー、広野クンったら、人の足の上にすわらないでよ！」⑦「でも布沢さんの足ってすわりやすそうよ♡。」
■たたく　イス……④「イッターイ!!　もー、広野クンたら、そんなにイスをたたいたらオシリが痛くなっちゃうじゃない！」⑥「私、そういうことするの良くないと思うの♡。」
■見る　机……⑦「へー、この机にはテレビがくっついてるんだ。」⑥「スゴイわーー。」
■たたく　机……⑦「もうー、広野クンたら、そんなことしたらテレビが壊れちゃうじゃない！」⑥「ねえ広野クン、やめたほうがいいわよ！」
■見る　ガラス……⑦「ねえケンぼう、このガラスとってもキレイになっているわよ。さっきまたきれは、とっても汚なかったのに。」⑤「ねえ広野クン、きっとリロちゃんがキレイにふいてくれたのよ。」
■見る　テレビ……⑥「このテレビはビデオと連動しているのよ。」
■こわす　テレビ……⑥「ダメよ広野クン、そういうことをしたら私が怒られちゃうじゃない。」
■見る　カセットの箱……⑥「それはこのカセットを入れる箱よ。」
■取る　カセットの箱……⑥「ちょっとダメよ！　この箱がないと私部長に怒られちゃうのよ！」⑥「布沢さんって、部長さんには弱いのね♡。」
■見る　布沢……⑥「ちょっと広野クン、あんまり私の胸をジロジロ見ないでよ……（でも、ひょっとして広野クン、私に気があるんじゃないかしら）。」
■調べる　布沢……⑥「ケンぼう、布沢さんったら何かのビデオを持ってるわよ！　あれはここにあるデッキと規格がちがうから再生できないわよ。」
■見る　スカート……⑥「へっへっへ、キレイでしょ。きのうアイロンをかけておいたんだー。」⑤「わあ、布沢さんエラーイ！」
■取る　スカート……⑥「キャー、ヤメテーーーパチン!!」⑥「広野クンたら何してるの!!」
■めくる　スカート……⑥「もー、広野クンたらー、でもちょっとだけよ♡。」⑦「ちょっと布沢さんたら、調子に乗ったらダメじゃない!!」



テニスコート

ウーン、いい天気！　こんな青空の下でテニスができたら、さぞいい気持ちだろうね。でも、キミにはまだ任務が残っているはず。この場面でも、ちゃんとやることがあるんだ⋯。
桃子：「テニスをやってるんですよ。と一っても楽しいの。リーダーもいっしょにやりませんか？」

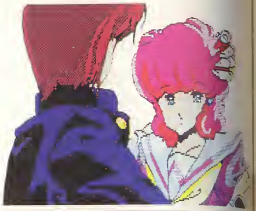
■見る　フェンス……⑦「ねえケンぼう、何しもないふつうのフェンスよ。」
■見る　審判台……⑦「ねえケンぼう、別にヘンなところはないわよ。」⑤「ウーン、ホントにヘンなところはないわね……。」
■たたく　審判台……⑥「ねえリーダー、そんなことするのはやめてください。」⑥「私もやめたほうがいいと思うの……。」
■すわる　審判台……⑦「まったく、何とかヒルは高いところが好きだって言うけれど、ケンぼうはどっちかしらね。」⑤「ねえアオイさん、それはちょっとヒドイ言いかただと思うわ！」
■見る　カバー……⑦「ねえケンぼう、ただのビニールカバーよ！」⑤「アラ、むこうのほうに本がいっぱいあるわ。」
■やぶる　カバー……⑥「アッ！　リーダー、そんなことしたらテニスの練習ができなくなっちゃう!!」⑦「はい。ケンぼう、桃子ちゃんの練習の邪魔をしたらダメじゃないっ。」
■見る　木……⑦「エーン、遠くにあるんで見えないよォ。」⑤「私もここからじゃ見えないわ。」
■見る　空……⑦「ねえケンぼう、今日は晴れてて、とっていい天気よ。」⑤「ねえ広野クン、今度は宿直室に行ってみない？」
■のぼる　フェンス……⑦「ダメダメ、ケンぼうじゃのぼれないわよ！」⑤「ねえ広野クン、アブナイわよ！」
■のぼる　木……⑦「ねえケンぼう、向こうのほうに行ってからのぼったら？」⑤「そうね広野クン、ここにいたんじゃあのぼれないわよ！」
■見る　ラケット……⑦「アラ、ケンぼう、あのラケットはとても古い物よ。」
■取る　ラケット……⑦「もー、ケンぼうったら、そんなことしたら桃子ちゃんに悪いわよ♡。」⑤「私、そういうことするの良くないと思うの。」
■見る　桃子……⑦「わあ、桃子ちゃんのテニスウェアー、決まってる！」⑤「ねえ広野クン、私たちもテニスはじめようかな？」
■調べる　桃子……⑦「桃子ちゃん、悪いけどちょっと調べさせてね。」⑥「リーダー、さっきから何か探してるみたいだけど、何かあったんですか？」
■たたく　桃子……⑦「アハッ、ケンぼうったら桃子ちゃんによけられてるの。」⑥「ヒーローアクション部の部員たる者、つねにスキを作ってはいけない⋯でしたよね、リーダー。」
■見る　ボール……⑦「ねえケンぼう、ただのテニスボールみたいよ。何かおもしろいことでもあったの－？」
■見る　ボール……⑦「ケンぼう、そんなことしたら桃子ちゃんが困るでしょ。」⑤「私もそういうことするの良くないと思うの。」
■聞く　幽体……⑥「ウーン、今はやっぱりテニスかな⋯。」
■聞く　何をしてるの……⑥「ヤッダー、リーダーったら、テニスですよ。とーっても楽しいんですよ。リーダーもいっしょにやりませんか？」
■話す　やる……⑥「キャイン！　うれしい！」
■話す　やらない……⑥「ブー。」
■話す　こんにちは……⑥「アッ、リーダーこんにちは。いい天気ですね。」



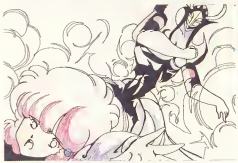
シーン③ 舞台はポドリムスへ!!

今までのシーンがいろいろなところを行ったりきたりしなければいけなかったのに対して、このシーンは一直線。やることさえやれば、どんどん先へ進んでいってくれるんだ。それほど悩むことなく、シーンへ進めることだろう。

このシーンでは、いよいよリメルの野望が明らかになる。原作とはちがったストーリーに感動してくれる諸君も多いんじゃないかな？　やっぱり原作を忠実にゲーム化するよりは、こうやってオリジナルのストーリーを用意してくれたほうが楽しめるよね。

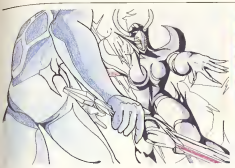


美紅ちゃん，いったいキミはどうしたというんだ？　目の色まで真っ赤になってしまって……。昔のアトラクションショーのときのように，美紅ちゃんと戦うのはもうごめんだぜ！

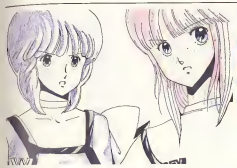


美紅ちゃんの体からシードマン「ザシーバ」が出現！　そう，ザシーバが美紅ちゃんをあやつっていたのだ!!　クソォ，いとしの美紅ちゃんをこんなのにあおせるなんて，ザシーバめ，ゆるせん！　チェインダで変身して戦うゾ!!

③あ，このゲームで最初の戦闘モードだ。ここでは実際に９種類もの武器を使いわけて，シードマンと戦闘することができる。それほど難しくはないので，とにかくがんばってみてくれ。参考までにボクの必勝法をご紹介しておこう。①ビームフラッシュで，敵の体力が３メモリになるまでひたすら攻撃する。②タイミングを見はからってすかさずガーダーをはずし，スプリットフラッシュで一撃をあたえる。③敵の体力は０～１メモリになるはずだから，そこでデルタエンドを決める。――これで絶対に勝てるゾ！



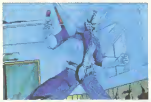
シードマン“ザシーバ”を倒したが　それほど強い敵じゃなかったなあ。いばるのもいいけど，油断しないように。



桃子ちゃんと久美子ちゃんも現場にかけつけてきた。「リーダー，あおいさん，何があったんですか？」「エーッ，自分たちだけで倒しちゃうなんてズル～イ！」

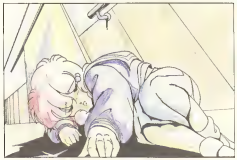
その一瞬のスキをついて，まだ完全には死んでいなかったザシーバが，桃子ちゃんを人質に取った。桃子ちゃんが叫ぶ。「く，くるしい……，リーダー，助けて……。」

つぎの瞬間，健太の目の前で信じられないことが起こった。なんと，ザシーバとともに，桃子ちゃんまでが何者かによって撃たれてしまったのだ。はたして，桃子ちゃんはほんとうに死んでしまったのだろうか……？

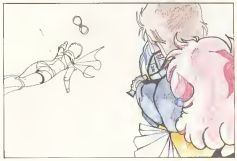


ザシーバと桃子を撃ったのは、このナゾの男。だが、コイツは今回の物語の謎を解くための重大なヒントを教えてくれるんだ。その正体は、原作をよく知っている人ならわかるよね。

ナゾの男からの言葉を聞いて、アオイがあることにピーンと気がついた。この場面では、アオイの口から、恐るべき陰謀のすべてがあかされるんだ。なるほど、これで今までの謎が1本の線につながったゾ。



それはいいとして、倒れている美紅ちゃんをどうにかして助けてあげなければいけない。美紅ちゃんはこの物語の白雪姫――と言えば、どうすればいいのかわかるよね。

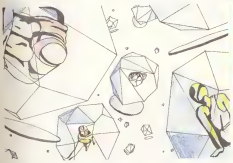


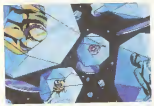
健太、アオイ、美紅の3人は、リメルを倒すため、ウイナフに乗ってボドリムスへ向かった。はるかかなたにメビウスの輪のような形をした、ボドリムスが見える。ウーン、物語が盛りあがってきたぜ！

シーン4 決戦!! リメル&キータクラー

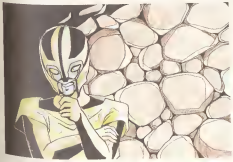
さあ、物語はいよいよクライマックス、ボドリムスでのリメルとの決戦だ。このシーンも移動コマンドを使ってさっさっかいみなところへ行かなければいけないのだが、基本的にはるか所しか移動できないので、そう複雑なトリックは用意されていない。すべてのコマンドを、まだ使っていない移動物を駆使して、解決への道をさがしてみてくれ。このゲームのエンディングは、絶対に感動するゾ!!

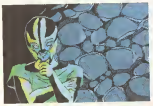
ここはリメルの王宮の前。この中にリメルがいるにちがいない。だけど、何の用意もせずに入っていったのでは、リメルに勝てるわけはない。どうにかして、リメルの不思議な力をふせいでおかなければいけないんだけど……。





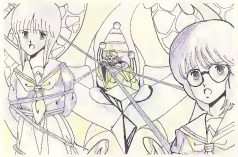
囚人たちが捕えられている、ボドリムスの牢屋。そういえば、原作ではキータクラーやヒロダーもこの中に捕えられたんだっけ。どうしたら、この中の囚人たちを解放することができるんだろう？





アオイの父ラークの弟子のDr.フィッケンがいる。原作ではラークの弟子はDr.アンバランスだったはずなんだけど、アンバランスは悪役、フィッケンは善人ということでニューキャラクターとして作ったのだろう。この場面ではいろいろな物を見てみよう。

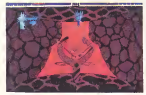
ヤヤ、これはいったい何なんだあ？　この場面を見ることができた人は、ゲーム解決の日も近い。あえてヒントは書かないので、自分で考えてみてほしい。



ついにリメルの前へやってきた。桃子ちゃんと布沢さんが人質になっている。早く倒さなければ!!　リメルは魔力を弱めたあとでないと、いくらウイングマンが強いと言っても勝てないゾ。

ヤッター、とうとうリメルを倒したゾ!!　喜びあうウイングガールズ、泣いて喜ぶ美紅ちゃん……。これで物語はおしまい、と思いきや……!!

なんと、あのキータクラーが突然出現したのだ!!なるほど、こうでなくちゃ!キータクラーの復活」という謂題がついている意味がいもんなあ。よーし、再びチェイング!!



さあ、はたしてキミにはキータクラーを倒すことができるだろうか!!　AVG史上屈指のデキともいえる、このゲームの感動のエンディングを見れるかどうかは、キミの腕にかかっているのだ!!

全アイテムリスト

このゲームには、現在確認されているだけでも19種類ものアイテムが登場する。その中には、ゲームに全然関係ないような、TAMTAMさんの遊びのアイテムもでてくるんだ。

ここでは、その全19種類のアイテムを写真でご紹介しよう。キミはいくつ見つけられるかな？

●時計

何のために必要なのかはわからないけど、これを持ってないとシーン2へ行けない。

●100円

500円を両替することはできないけど……。

●ジュース

自動販売機で売っているパイナップルジュース。お値段は100円！

●楽譜

持っていると戦闘時にBGMが流れるという設定だったらしいんだけど……。

●薬

心やさしい美紅ちゃんが、雑太がケガをしたときのために持っていってくれるアイテム。

●バッチ

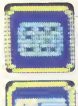
ウイングガールズに変身するときに必要な W型のバッチ。持ち主はだれなのか、だいたい想像がつくよね。

●針金

この針金は羽扶金という物質によって作られている。ということは……。

●花

Flower(英)、Blume(独)、Fleur(仏)…ようするにただの花。



●500円

シーン1でのキーポイントとなる品。何回でも取れる!!。

●食券

食堂で売っているカレーの食券。くれぐれもまちがえた人にあげてしまわないように！　ちなみに、コレを手に入れる方法は2とおりあるんだ!!。

●指輪

前作では、この中に盗聴器がしかけられていたけど、今回はとっても大事なアイテム。

●鍵

体育館の扉を開けるための鍵。でも、アソコを開けることはできましょーん。

●テープ

何のへんてつもないビデオテープ。何の映像が入っているのは、見てのお楽しみ!

●ライター

落とし物だったらしいライター。いろいろと役に立ってくれるゾ。

●隠れキャラ

いったい、これは何なんだ？　見つけるのはちょっぴり難しい。

●お酒

コラコラ、未成年がお酒を飲んじゃダメだって！　あんまり意味のないアイテム。

●カニ

これは絶対に取ってはいけない。持ち物がへっていってしまうという恐ろしいアイテム。

●お守り

これを手に入れる方法も2とおりある。そのうちのひとつはメチャムズ。

●ドリムノート

『ウイングマン2』で，もっとも難解なアイテム。キミには見つけられるか！

隠しコマンドだってこんなにあるゾ!!

発売以来，かずかずの隠しコマンドが発見されたこのゲーム。今回はその隠しコマンドをまとめて大紹介だ!!

(注：すべてPC88版)

①好きなときに「チェイング!!」という声を聞く

戦闘モードで ESC を押せばOK！

②戦闘モードをクリアする

シードマンをいちいち倒すのがめんどうな人は，戦闘モードで CTRL+ESC を押してみよう。なんと，戦わずして勝ったことになってしまうのだ。

③いきなり戦闘モードに入る

ゲームをロードしているときに，F1 を押しつつければOK。その戦闘モードでは，シードマンをあやつることもできるらしいゾ。ただし，このモードでのシードマンは無敵で，ときどきバグってしまうこともあるので注意！

④リメルを倒したあとの場面へワープする

ボドリムスへきた最初の場面で，「いどう」を指定したあとある キー を押せばいい。なんと，いつのまにかリメルを倒したことになってしまうんだ。

This is ポツ画面！

ザシーバが美紅ちゃんからでてくるシーン。実際に使われたのとくらべると，デザインが悪くてポツ！

校舎を下から見上げた風景。ホントはゲームがこの場面からはじまる予定だったらしい。

なんと，アオイのよりかかっている機に写っている姿は，ボドリムス!!/ ウーム，こりゃツウすぎてポツになったのかな？

カサブランカに愛を

殺人者は時空を超えて

●対応機種：PC－9801シリーズ（5″ディスク）
PC－8801シリーズ（5″ディスク）
X1シリーズ（予定）
FM－7シリーズ（予定）

●価　格：7,200円

●発売日：86年9月12日

●発売元：シンキングラビット

●開発スタッフ

Program：大野正治

Scenario：今林宏行

Graphic：阿部信吉

※なお，本記事は，シンキングラビットから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

プロローグ

ジェリー・ランドルフはシカゴにある新聞社デイリー・カサブランカに勤める女性記者である。入社して3年目になる彼女は一通り記者としての言い分も慣えているが、もっとも彼女がこの新聞社を選んだ理由が、ただ好きな映画と同名だったからという事実は誰にも話していない。もちろん彼女に会った人の多くー特に男性は一彼女の聡明さと美しさで、記者としての才能以上に評価しているようだ。彼女の方も仕事に生活にそれをおおいに利用し投立てていーそこが彼女の聡明いえる点なのだが一彼女流に言わせると「武器は利用しなくちゃ」ということになる。

そんなある日、彼女とハイスクール時代からの無二の親友メイ・エルガーが行方不明になった。ここ3年来、習慣になっていた彼女との週末の電話が途絶え、心配していると、ところにメイからの日記が送られてきたのだった。日記には彼女の父親が科学者で、時間に関する研究をしていることや、その研究を軍部に狙われ脅迫されていて、さらに手段を選ばない彼らの魔の手がいつか自分の身に及ぶかもしれない、というようなことが記されてあった。

彼女は早速、同僚の記者ロイ・スティーブンスに相談した。ロイは彼女が入社した時に、親切にアドバイスをした先輩記者である。最近は表面上、ふたりの立場が逆転しているように見えるが、彼女に言わせると彼は古いタイプの記者だそうだ。もっとも、そう言う彼女を彼は嬉がっている様子もなく、かえって喜んでいるようにも見えるが……。

日記を読み終えた彼女をさそって、ジェリーは早速ダイルズバーガにあるメイの家へ向かうことにした。ダイルズバーグはイリノイ州の中程にある古くからの町でシカゴからは南へ120マイル程の行程である。この町は戦争の影響をほとんど感じられない穏静かで、はじめてここを訪れた人はレンガ作りの街路や昔のままの古い家並みに古き良き時代を見い出し、このアメリカにおいてさえ歴史の中の自分をあらためて感じ驚かせる、そんなたたずまいを見せている。

メイの家はブロード街を東に外れた所にあるファイアースピルと呼ばれる小さな丘のふもとにあった。彼女の家はこじんまりとした2階建てで、あたらしく白いペンキで塗り直された壁が、周囲の家並の落ち着いた色彩とアンバランスな対照を示していた。

ジェリーはドアの前に立ち、ノックしながら4年前ハイスクールの卒業式の帰りに、ここでメイと二人で写真を撮ったことを思い出していた。それは胸のポケットの中に、今でも二人微笑んでいるはずだった。

彼女がそっと胸のあたりを押さえた時、家の中から音がしてドアが開いた。

本邦初公開！ カラー版「カサブランカに愛を」

今回この本の原稿を書くにあたって、シンキングピットの今林さんから「カサブランカに愛を」の全原画を拝借することができた。それをそのまま掲載してもよかったのだが、せっかくのカラーページということもあるので、そのうちの何枚かに着色してみなさんにお見せすることにした。ストーリーの流れを読みながら、雰囲気のいい原画をじくと味わってみてください。

1945年:奇妙な殺人事件発生!!

物語は、ジェリーとロイがメイの実家、エルガー邸を訪れたところからスタートする。はじめの舞台である1945年の世界には、全部で5人の人物が登場するんだ。まずは彼らからいろいろと話を聞いて、情報や持ち物を集めておこう。ある物をもらっておかないとあとで困ることもあるしある人物を買収しておかないと先へ進めなくなってしまうこともあるぞ。

この時代のポイントとなるのが、①蒸山の池、②トマス・ゴーフィンの植木屋、の2か所だろう。どちらもなかなか難しいトリックが用意してあるから、ハマっている人も多いにちがいない。まず①の場面では、×××を「みる」してみよう。きっと何かが見つかるはずだ。そして②の場面では、持ち物をひとつも失わずに花だばを手に入れなければならない。もっとも、そのためには、1度は持ち物を一つ失うことになるんだけど……。

持ち物を集めて、やるべきことをすべてやったら、殺人事件の謎を解くために過去の世界へタイムトリップだ！！

The Beginning「はじまり」

「どちらさまですか？」ドアが開いてでてきたのは、エルガー博士の助手のレイノルズ、とりあえずは自分の身分を明かして、中に入れてもらおう。名簡を出来るのはもちろんのこと、どうにかして自分がメイの友人であるということを知らせなくっちゃね。

May's Room「メイの部屋」

エルガー邸の2階にあるメイの部屋にやってきた。窓からは蒸山の森が見える。ここでは、メイの写真を手に入れておこう。でも、レイノルズはこの部屋以外の場所に立ち入ることを禁じてれないんだ。いったん屋敷の外へでるしかなさそうだ。

It's Murder!「殺人事件」

手がかりを求めて歩き回っていたきそは、とんでもない殺人事件をでくわすことになる。なんと、エルガー博士が殺されているのだ！　しかし、博士はまったく抵抗したようすがなく、おだやかな死に顔をしている。いったいこれはナゼ？ 犯人はだれなのか？

Elger's Library「エルガー博士の書斎」

レイノルズに事件を知らせて、博士の書斎&研究室へ潜入！ 本棚や博士の遺体は、遺留品の宝庫だ。手に入れられる物は、何でももらっておこう。なかでも、ドイツ語で書かれた手紙は、博士の死に関する重要なカギを握っているんだ。

Strange Footmark「不思議な足跡」

殺人現場についている足跡をたどっていくと、それは飯田の池からはじまっていた。殺人犯は池の上空から現れたのだろうか？まさか足跡をたどりながらうしろ向きに歩いていたなんて考えられない……。ウーン、謎が謎をよぶぜッ　ちなみに、この2場面では×××× ±△△△△を発見することができるんだ。

Ruin「廃屋」

さっき手に入れた△△△△を使えば、今じゃだれも住んでいない廃屋の中へも入ることができる。薄暗くてよく見えないけど、隅にあるアレはどず手に入れておくべし。そうか、これでアイツにゴマをすっておけばいいのか……。

Time-Machine「タイムマシン」

ちはやこの付近には、今回の事件に関する手がかりはこれ以上残っていないようだ。こうなったら、博士が残した最大の遺留品であるタイムマシンで、タイムトリップをしてみるしかない!!新聞に書いてある日付をセットして、時間旅行に出発！

登場人物

●レイノルズ35歳業　研究助手

「どちらさまですか？　ああ、お嬢さまの友だちですか。えっ、お嬢さまが誘拐？　それは大変だ。どうぞお入りください。でも、誘手にタイムマシンに乗るのは危険ですからやめてください。どめです よ。そんな勝手くたたって、私はやめてるんですから～。」

●ジョン・ロックホップス32歳業　牧場夫

「どうだい、めずらしい名前だろう。オレの名前を一度で覚えられないヤツは、まずいないぜ。それにしてもあのエルガー博士が結ばれるとはなあ。ドイツ人だがいいヤツだったのに……。知至ぐらい前にアイツとはじめて会った日のことが目に浮かび史。」

●トマス・コーフィン27歳業　球夫産

「見たとおり、しがない絵本屋だ。オレは学問のなかから、新聞や雑誌を見せてくれても何も答えられないぜ。ただし、金曜日にフいてほちょっとばっかしくわしいぜ、オリ。こんなにいい物をくれるのか、わるいなあ、じゃああ札にコイツを　…。」

●ジャック42歳業　コピーライター

「ハロウィン当代理店でコピーを書くのが僕の仕事です。今はエラリー・クイーンのエスケリー誌上に連載のため、ここで原稿を書いているのです。体は疲れながらこの土地の者ではないので、あなたたちの質問にお答えすることができません。」

●謎の老婦人?歳業　?

「私の名前ですか？　いずれおわかりになりますわ。そうそう、あなたがたにはこれをレンタルしてあしあげましょう。大切にしてくださいね。」

●メイ・エルガー

実物が登場しないので、写真でご紹介。ハイスクール卒業間近(後ったり)、8歳この写真だそうだ。こりゃなかなか美さん！

1916年:謎の解明に成功!!

さて、1945年に起こったエルガー博士の死について考えてみるも、つまりのような謎の部分がある。

①博士はなぜ安らかな死に顔をしていたのか？――博士は自分の死によって、満足な結果が得られることを知っていたにちがいない。

②博士は何のために池の上空から現れたのか？――博士の屋敷に三面から入らなかったのには、何か理由があるはずである。

③犯人はどこへ消えてしまったのか？――くるときの足跡だけあって、帰りの足跡がないなんて、どうにも不可解。

この1916年の世界では、以上の三つの謎についての答えがすべてわかるんだ。でも、それだけで無事エンディングが迎えられるほど、このゲームはアマくない。

とうりにかして、この時代にもどらなければいけないのだ。はたして、この時代にもタイムマシンがあるのだろうか？

Warp Out「ワープアウト」

タイムトリップしたジェリーとロイがやってきたのは、1916年の大木の根元。どうやら、1945年と比べると、かなり周囲の様子が変わっているようだ。見ていると時代の流れが感じられて、とってもオカシイ。

Meeting With Kenny「ケニーと会って」

偶然にも、1945年で手に入れた新聞の編集者、ケニー・ニコルスと会うことができた。彼はとても親切に、いろいろなことを教えてくれるんだ。そうそう、この場面と1945年の廃墟の場面を比べてみてごらん。ケニーはこのあどがある場所へ引越して(?)しまうから、この家が廃墟になってしまうのサ。

Laboratory 研究所

なるほど、1945年では出になっている場所に、研究所があったのか。ムム、ということは……。御のいい人なら、殺人犯が逃の上空から現れた理由がなんとなくわかったんじゃないかな？ちなろに、ここへくるには、ある人に何かをプレゼントしてあげなければいけないんだ。入口のカギを開けるための道具も必要だが。

In The Laboratory 研究所の中で

オッ、こんなところに殺人犯の所持品らしき物が。コイツを手がかりに捜査をしていくと、またちがった展開が見られるんだ。ただし、気をつけなければいけないのが、キミたちはあくまでも一介のジャーナリストにすぎないということ。警察まがいのことをしてはいけない。

Solution 謎解き

ここまでこれたら、とりあえずはオメデトウ。この2人は、近々結婚する予定のお似合いのカップル、エルガー博士とマーシャ・エバンス――つまり、メイの両親というわけだ。彼らが、今までのすべての謎の答えを教えてくれることだろう。

Return to 1945 1945年への帰還

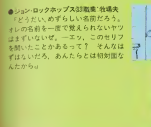
さあ、殺人事件の謎もすべて解けたことだし、そろそろ元の時代へもどるとするか。いまごろはメイも原部から解放されているだろうなあ。ところが、そこで思いもよらないことが起こって……。

登場人物

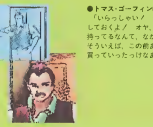
●ジェフ？職業：??
「なんだってオレが名前をおまえらに教えなきゃならないんだよ。レフコいやツルだろ。かいわい、勝手に人の家に入ろうとするんじゃねえ！　そんなことをすると、オレはもう奈ってやらないからな！」

●ケニー・ニコルス28職業：新聞屋
「俺の新聞の読者のかたですか、どうぞお入りください。えーっ、これをあなたが？　買ったんですか？　信じられない！　俺の夢はシカゴあたりで大きな新聞社を作ることなんですよ。あなたたちといっしょに会社を作れたらなあ。」

●マーシャ・エバンス17職業：学生
「はじめまして。私は学校を卒業したら、エルガーと結婚するつもりなのよ。でもおどろいたのは、そうそう、私の結ばしあのカレーのところへ行ってみて欲。彼ならきっと、エルガーの研究所へ行く方法を教えてくれるはずよ。」



●ジョン・ロックホップス33職業：仕掛人
「どうだい、のずらしい名前だろう。オレの名前を一度で覚えられないヤツはまずいないぜ。ニヤッ。このセリフを聞いたことがあって？　そんなはずはないだろ。あんたらとは別世界なんだから。」



●トマス・ゴーフィン31職業：金物屋
「いらっしゃいッ　今なら何でも安くしておくよ！　オヤ、SAD社の製品を持ってるなんて、なかなかツウだねぇ。そういえば、この前あの人も同じのを買っていったっけなあ。」

1885年：元の時代へもどるには…？

せっかく物語が完結しそうだったのに、どうしたわけかタイムマシンが故障してしまい、キミたちは30年後じゃなくて、30年前の世界に投げだされてしまう。さて、どうやって元の時代へもどったらいいんだろう？　読者の諸君の中には、殺人事件の謎が解けた今となっては、この時代はよけいな蛇足だ！なんて思う人がいるかもしれないけど、ところがどっこい。ここからが本当にこの物語が盛りあがるところなのダヨ。今までの殺人事件うんぬんは、あくまでもそのための依頼だったというわけなんだね（ここらへんが、今までの単なる謎解きAVGとはちがうところなのサ）。

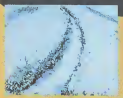
Where Are We? ここはどこ？

タイムトラップに失敗したキミたちは、気がつくと見知らぬ部屋でベッドに横たわっていた。そう、ここは30年前のさらに30年前の世界なのだ。とりあえずは、この部屋からでることを考えないと……。

Lisa's House リザの家

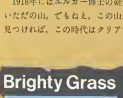
どうやらキミたちは、タイムトリップ失敗で投げだされたところを、リザ・ニコルスという人に助けてもらったらしい。それはありがたいんだけど、このリザという人は親切すぎて、なかなかキミたちを家の外へだしてくれない。持ち物のひとつを使ってみるしかなさそうだ。ところで、彼女の名前がニコルスというってことは……。

Mountain 山



1916年にエルガー博士の研究所があった場所も、まだ何もないただの山。でもねえ、この山道には……。この場面で××さえ見つければ、この時代はクリアできたも同然ダヨ。

Brighty Grass 光の草原



一見すると何もないただの草原なんだけど、ある条件さえ満たしていれば、信じられない物が目の前に現れる。たしかに、あの時代のことにも、これはあったけど……。持ち物の中のひとつが光り輝いて、キミを導いてくれるはずだ。

登場人物

●リザ・ニコルス(?)　職業　無職

「あのときは無いたわ。なにしろあなたたちを人が生に空かんってくるんですもの。でも気にしなくていいのよ。困っているときはおたがいさまですからね。私の娘ちゃんは来年生まれる予定なの。男の子がいいなあ。」

Finale すばらしき人間愛に乾杯!

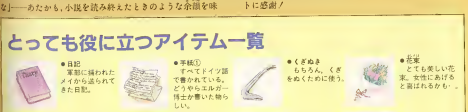
キミたちがそこへ入ると、予想もつかなかった人物の手によって、この物語のエンディングの幕がおろされることになる。二重、三重のスピローグが、キミにおくる"映画を見終わったときのような感動をあたえて"くれることだろう。

はっきり言って、このゲームのエンディングは、AVG史上No.1と言ってもいいかもしれないと思う。『カサブランカ』に変更をいうタイトルがついた理由、エルガー大臣のラブ・ストーリー、ジェリーたちの将来、そして最後はちょっぴりこっけいなシーンのエピソードで締めくくっているがこうもキシャレで、見る人を感動させるようなエンディングをボクは見たことがない。

じっと待ちうと、ボクは今回の本格短を書くために、1度解いたこのゲームを、もう1度最初から解き直してみた。ふつうは、1度解き終えたゲームを再び仕事のためにやり直すということは、大変な苦痛である。ところが、このゲームの場合はどうであろう。すでに結末はすべて知っているはずなのに、知らず知らずのうちに物語の中に引きこまれ、最後に却却で解いたときのようなケガがすがしさまで感じてしまったのだ。『何度でも遊べるAVG』人を感動させるAVG――各メーカーのかたがたはこの課題を達成するために、マルチ・エンディングを取り入れたり、エンディングで思いもよらぬ人物の死を設定したりしているがこのようなケガ、ここが『愛』なのだ。そんなケガをもつゲームを使わずに純粋にプレイヤーを感動させられるところがスゴイ。「ああ、人間って本当にすばらしい生き物なんだな」――あたかも、小説を読み終えたときのような余韻を味わうことができるのだ。しかし、このソフトにも、欠点がまったくないわけではない。反応してくれる単語があまりに少なすぎること、これは改善の余地あり。さらに、1945年の逃の場面では、なんと今さら、"言葉探し"のトリックが使われているのだ(これは読者/)。せっかくストーリーが最高のゲームなだけに、ナゼ? と言いたくなってしまう。なにも『AVGだから難しいところ&なければ』などという固定観念にとらわれずに、プレイしただれもが解けるようなやさしい物にしても良かったのではないだろうか。たとえ2～3時間で解き終わってしまっても、この作品にはそこにしめるまわりだけ着額っているAVGよりも、よっぽどお金を払う価値があるからだ。

以上、タマキリイ言いかたをしてしまったかもしれないが、これもこの作品が好きだからこそ言ってます。AVGが単なる謎解きゲームから小説の域に脱皮しつつあることを示した、後世に残る一作と言えるだろう。今もジェリーの『未来を変えるも未変なことになるんだから……いいこと』というイキな最後のセリフが、ボクの耳から離れない。そして、これだけの名作を作ってくれたシンキングラビットに感謝/

とっても役に立つアイテム一覧



●日記
軍部に捕われたメイからもらわれてきた日記。

●手紙①
すべてドイツ語で書かれている。どうやらエルガー博士が書いた物らしい。

●くぎぬき
ちちろくん、くぎをぬくために使う。

●花束
とても美しい花束。女性にあげると喜ばれるかも!。

●ペンダント
メイとジェリーがハイスクールのときに2人で撮った写真がついている。

●地図
有名な『TIME』誌。特集は第一次世界大戦後の世界情勢と政治。

●新聞
特問別問に関する理論が発表されたという記事が載っている。クニー・ニコルスが編集者。

●コート
殺人事件の謎をにぎる重要な品。

●写真
メイの17、8歳頃の写真。お母さんのマーシャ・エバンスにそっくり!

●ナイフ
SAO叶の製品。会社は10年ほど前につぶれてしまったので、今は売っていない。

●酒
クニー・ニコルスの所有物?

●書類
難しい方程式や記号が書かれている書類。どうやら博士の研究に関係があるらしい。

●小説
H.G.ウェルズの空想科学小説

●鍵束
エルガー博士の所有品。どこの部屋の鍵かは不明。

●時計
意味にならないと使い道がわからないはずのアイテム。

●手紙②
マーシャ・エバンスよりの愛のメッセージ。きミの感動を誘うことこちがいなし!

原作者の今林さんからの特別寄稿

●いかにしてアドベンチャー・ゲームを作るか？

私は決してプログラマーではありません。なぜならＢＡＳＩＣと50バイト程度のマシン語しか扱えないからです。しかも、そのＢＡＳＩＣでさえ４／５は既に頭の中から脱出に成功されてしまっています。勿論、ハードに関することなど（例をはって）関べきに無知です。どのくらい無知かというと、拡初に「倉庫番」を作った時、キャラクターの大きさを20×10にしたらいざすから、生半可ではありません。なんせその頃はコンピューター が８の倍数でできていることすら知らなかった訳です。その「倉庫番」は多くの機種に移植され、その後「倉庫番２」にまで発展する事になりますが、常にプログラマーや移植担当者は自を揃えて「なんで20×10なんや？（大阪弁で矢礼）」を叫びます。はっきりいってこの所業、米代までだたりました。

そんな私が創作意欲に突き始められて、始めてアドベンチャーゲームを作ったのが「縊穴殺人事件」です。こんな奴が作っていたのか！　と怒らないで下さい。その頃のアドベンチャーゲームは殆どＢＡＳＩＣで書かれており、当時の水準はかーる（クリアしていた……）と誰かが言ってたくらいですから！（人が言ったような表現をする私）

しかしＢＡＳＩＣとはいえ大変。入れ込んで作りました。絵からロゴから果てはパッケージデザインまで（ただし表紙のイラストはさすがの私もプロ頼みましたが……）考え、完成まで半年以上かかった大汗アドベンチャーになってしまいました。今ごそ半年以上かかっているソフトは数多くありますが、当時の水準から考えると画期的でないしたものだ……と誰かが言っていました！（まだしても人が言ったような表現をする私）

ともかく大変だった訳です。しかし、創作意欲は尽きず「縊穴殺人事件」が発売になった翌日にはすでに、新しいアドベンチャーの構想ができてしまっていました。その時の構想が「道化師殺人事件」と「カサブランカに愛を／殺人者は時空を超えて」でした。何を思ったのか２作品分の構想を同時にまとめようとし、しかも、よせばいいのに「縊穴殺人事件」を取材にきた雑誌記者に得意げに発表してしまう等という２重の愚挙を犯してしまったのです。私はユーザーからのプレッシャーを計算に入れていませんでした。

それ以来、事あるごとに「道化師殺人事件はいつごろの？「殺人者は時空を超えて」は完成した？　果てはユーザーからの侵優のハガキによる脅迫！？　が付きまとう毎日でした。そこで私はきえました。次の２作品は、見向きも賞的にも既に私自身がプログラムでさえるような企画ではありません。その時、悪魔の声が聞こえました。「ふふふ、私はプログラマーではない。好きなだけマニアックな金のスッた企画を立ててやろう。どうせ作るのはプログラマーだ……。苦労するのは私ではない！」しかし、私も人の子、鬼にはなりきれませんでした。理解あるポーズでアドバイスをしたのです。

「これは大変な企画だから、先にツールを作ればいい。無単にアドベンチャーが作れるような、言うならばアドベンチャーツールだな」しかしその時、私は自分で墓穴を掘ったことに気が付いていませんでした。ただ純粋にプログラマーに対する親心で言っただけだったのです。後ろが多少なりとも楽になればいう、それだけだったのです。

しばらくしてプログラマーがアドベンチャーツールを完成させました。そして彼は言ったのです。「ツールができました。誰でも簡単に使えますよ。シナリオを打ち込むだけですから……。どうぞ社長、使って下さい」そう、誰でも簡単に使える＝自分がしなければいけない）だったのです。それから苦節１年半、私はとうとうユーザーへの責任を半分果たしました。「道化師殺人事件」を完成させたのです。

しかし私の悪行はとどまるところを知りませんでした。何を直進ったか、完成に浮かれていたのか「道化師殺人事件」の最後てまたしても「映画狂殺人事件」なとと言う構想のみの発表をしてしまいました。しかし私はくじけません。「縊穴殺人事件」より３年目にして、とうやく「カサブランカに愛を／殺人者は時空を超えて」を完成させた今、私は思います。ユーザーからのプレッシャーを受けじめつつ作品を完成させてゆく……これこそが、いかにしてアドベンチャーゲームを作るか？　の究極の答えではないでしょうか？あっ！　石を……石を投げないで……。という訳で、せっかくの機会ですから大量に恥挙を犯したいと思います。今後発売する アドベンチャーゲーム予定「映画狂殺人事件」

「マデリーン／亡き王女のためのバグーテース」

「映画「縊穴殺人事件」殺人事件」（仮称）

「THE MAN I LOVE」

ふふふ、これで５年くらいは持ちそうだな……。

シンキング・ラビット今林

秘ボツ・イラストだ！

覇邪の封印

●対応機種：ＰＣ－８８０１シリーズ（5″ディスク）
ＰＣ－９８０１シリーズ（3.5″，5″ディスク）
Ｘ１シリーズ（5″ディスク）
ＦＭ－７シリーズ（3.5″，5″ディスク）
ＭＳＸ２（3.5″ディスク）
●価　格：8,800円（ＰＣ98版のみ9,800円）
●発売日：86年７月25日
●発売元：ＫＧＤソフト
●開発スタッフ
Program：水井知彦，阿部和広
Scenario：阿賀伸宏，鬼羅あきら
Graphic：白木沢博幸
Music：　堺　香子

※なお、本記事は、ＫＧＤソフトから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

覇邪の封印完全マップ

□城
△町
○村
△古代遺跡

○旅の穴，その他
○洞窟
○イアソンの記念碑

プロローグ

舞台は、我々の世界とは別の時間と空間に支配された、未だ謎と魔法が若々しい幻想の異世界です。

そこには様々な神獣・魔族が存在し、神話や伝説も力強い鼓動を続けています。

さて、この世界は国つの大国（アベイダース・エラトス・アルカス・アレオス）に分割・統治されており、中でも特に深い歴史を持つのが、主人公の住む『聖アルカス公国』です。かつては強大な武力を背景に一大帝国を築き上げた事もあり、周囲の国々は今もなお、畏敬の念を抱いておりますとの。

そのような状況で、平和な時代が幾世代も続き、人々は過去よりも未来に関心を向ける傾向にあった。過去の苦しい歴史を綴った書物などは、その価値に匹敵する程の厚いはこりを纏う有様です。もしか、故事は脚色され人々の好み伝説（サーガや英雄伝、叙情詩など）と化し、これを語り継ぐ者はもこに秘められた真実など、一顧にせず（果たして真実が見えていたのかも今では疑問なのですが）ただ通過の術として、人々の欲心を買う事にのみ熱中するありさまです。こうして、故事の中に潜む貴重な教訓は、次々と失われ、忘れ去られようとしています。人々は自由と平和が当然の既得権であるかのように振る舞い、堕落な日々を惰眠に尽くしていました。

そして、ここアルカスにも失われかけた教訓がありました。それは、パプンドゥクと呼ばれ、遠い昔、大いなる恐怖と混乱をこの世界にもたらした、異次元の通路についての伝承です。先史の勇者イアソンの死を捕した顛末により今は落ぶれていますが、伝承は常に警告を呼びかけていたのです。

そして、その事を知る人すら数少なくなった時、不幸は顕現をもたげ、無知ゆえの愚さが、パプンドゥクの封印を無頓着に取り去ってしまったのです。

パプンドゥクのあざとは再び固まれ、凶悪な異次元の軍勢を吸き消し始めました。

しかし、アルカスの兵は子想以上に善戦し、多大な犠牲を払いながらも、異次元の軍勢をなんとか退ける事に成功しました。……が？、それは一時的な小康を得たに過ぎません。せいぜい数週の猶を追い払った程度のものでした。

未知の敵を追い散らし、喜びに沸く人々に対してアルカスを始める長老達は「この度の攻撃は、これから始まる大攻勢の前触れに過ぎない。真の脅いはこれからなのだ」と人々を諭め、「次なる攻撃に備えよ！」と命じたものです。

しかし、このままでは、たとえ一時的に敵を追い払う事はできても、敵の攻撃に怯える毎日を送ねばれましょまた。度重なる戦役は人々から希望を奪うでしょう。山河は荒廃の一途を辿るでしょう。そしていつの日か……。

ところで、アルカス王家には一つの言い伝えが有ります。それは、この世界のどこかに異次元の通路を塞ぐ方法が隠されており、先史の勇者イアソンこそが唯一それを手に入れ得たのだと。

かくして長老達は、一人の若者を選び出し、伝承の地を求めて、困難をきまとう旅へと向かわせました。でがかりはたった一つの情報……隣国エラトスには、代々コヤーマと呼ばれ、すべての物事を言葉によって語り継ぐ者達がおり、族等の長老なら異次元の通路について、何か知っているはずである……と共に。

このような状況を背景に登場するこの若者こそが、後の『覇邪の勇者』、即ち、貴方なのです。

しかし、異次元軍団は素早くそれを察知し、軍団参謀は、1人の有能な司令官に軍団の一部を任せ、アルカスの希望を打ち砕くよう、命じました。

アルカス王家に残る、たった一つの希望……この世界のどこかに異次元の通路を塞ぐ方法が隠されている……唯一『覇邪の封印』は、この軍団の司令官によって、完全に守られています。しかしながら、この『覇邪の封印』は、人々に忘れ去られている邪悪な者には、触れる事すらできないのです。

果たして、貴方は、この『覇邪の封印』を手に入れる事ができるでしょうか。己の力と運、そしてなにより、多くの人々の期待が無ければ、まず不可能であるのに。しかし貴方は、唯一の希望です。先史の勇者イアソンの家えいたらんと、かの伝承を現実の物として下さい。

たくさんの幸運が、あなたを守って
下さることを、お祈りします。

『覇邪の封印』攻略物語

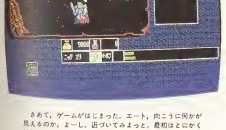
正直言って、このゲームの画面撮影は非常にツラかった。なにしろ、ボクの用意してある強いキャラクターのデータでは、それ以前に起こった展開を撮影することがまったくできないからだ。そこで、しかたなくこの水のために、カメラを画面の前に置きながらもう1度最初からゲームを解き直してみた。キャラクターの名前は、もちろん（？）邪因悪利ちゃん!! おそらく危険面倒の道のりで解けたんじゃないかと思う。

それでは、悪利ちゃんの「覇邪の封印」攻略物語のはじまり、はじまりーー!!

虎の巻①
知名度ってなにこ？

このゲームには、知名度というちょっと変わった名前のパラメータがでてくる。これは、「ハイドライド II」のフォースの「ザンドク」のカルマと同様に、キャラクターの心の善悪を表わすものなんだ。スタート時は知名度は0で、プレイしていくにつれて、+999～-999までの間を自由に変化していく。知名度がプラスのときは自の凛解が、マイナスのときは黒の凛解が会話をしたり、アイテムをプレゼントしてくれたりするン。

知名度の変化は、基本的に倒したモンスターによって決まる。知名度+100のモンスターを倒したら、キミの知名度が+100される。知名度-3000のモンスターを倒したら、キミの知名度が-3000されるってわけなんだ。また、会話をして何かを教えてもらえると知名度が+20されるし、敵にやっては逃げると知名度ガ下がっちゃうんなんてヤツもいるんだコト。



さあて、ゲームがはじまった。エート、向こうに何かが見えるのか。よーし、近づいてみよっと。最初はとにかく情報を集めなくちゃね！

スタート地点のアルカス城には、王様がいる。「エラトスのかたたち ~コヤーマ~ を探すがよい」っていう情報と、このゲームの目的を教えてくれるんだ。

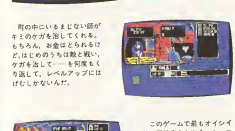
だけど、この左下のマップってズルイなあ！ 自分がいる場所だけしか見えないんで……。まあ、逃がげなかで千里の玉っていったアイテムを持っていればもっと広く見えるようになるんだけどね。

虎の巻②
知名度の手品

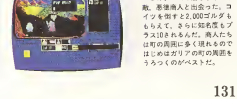
お金や牙をかせぐのと同様に、回復させるには地道な作業が要求される知名度。でも、その知名度にも、いっぺんにプラスしてしまうコト。まるで不思議な手品のような裏ルテクがあったン。方法は至って簡単で、聖騎士を入手つけて敵ず、これだけでOK。知名度が-999の者と仁聖騎士を殺すと、なぜか一気に+999～反転してしまうのであった（ただし、これはX1版のみ）。

オッ、聖騎士だノ キミの知名度の値によっては、彼はキミにいろいろな情報を教えてくれるんだ。知名度を例すと、知名度が一気にマイナス999されてしまうン。

こんなところにガリアの町があったのか。クロウロ探しでいるうちに、モンスターたちやゐれてボロボロになってしまった。ひと休みしていこっと。



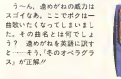
町の中にいるまじない師がキミのケガを治してくれる。もちろん、お金はとられるけど、はじめのうちは敵と戦い、ケガを治して ~ を何度もくり返して、レベルアップにはげむしかないんだ。



このゲームで最もオイシイ敵、悪徳商人と出会った。コイツを倒すと2,000ゴルダもらえて、さらに知名度をプラス10されるんだ。商人たちは町の西側に多く現れるので はじめはガリアの町の周辺をうろうろのがベストだ。

商人を倒してようやく10,000ゴルダたまった。よーし、町で遊ぶのも買うぞォ。武器も強化したいけど、やっぱり自分のいる場所がわからなくっちゃね。

ひえー、防御力が高いの受けたダメージが大きければ大きいほど、値段も高くなっていくんだな。これが、アノ、保険はかからないんですか？

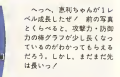


うーん、遊めがねの威力はスゴイなあ。ここでボタンを一発強いたになってしまいました。その最後とは何でしょう？　遊めがねを英語に訳すと……そう、「そのオベラグラス」が正解ッ

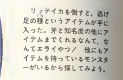
ガーン！　かたびらがなくなってしまった！　ついでに屋へ行くのをサボっていたのがいけなかったのか…。まあいいや、2,000ゴルダでいいすぐに取りかえしてやるぜッ！

再び聖騎士と出会うと、以前とはがらり情報を教えてくれた。このゲームでは、何かひとつ目的を果たすことに、登場人物たちの数えてくれる情報が変わっていく。これがバランスのとれたシナリオの秘密なんだろうね。

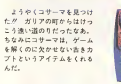
へっへ、悪戯ちゃんがリレベル成長したぜ！　前の写真と くらべると、攻撃力・防御力の値がクラポクジャ長くなっているのがわかってもらえるだろう。しかし、まだまだ先は長いッ！



リッテリカを倒すと、過ぎ足の種というアイテムが手に入った。男と知恵底の地にアイムまでくれるなんて、なんてエライやつッ　他にアイテムを持っているモンスターがいるから探してみよう。

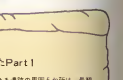


再びガシガシと経験値を浮かせる。これがゲームの基本だとはわかっていても、さすがに単純作業のくり返しはウライ！

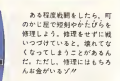


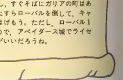
ようやくコサーマを見つけたぞ！　ガリアの町からはけっこう遠い道のりだったなあ。ちなみにコサーマは、ゲームを解くのに欠かせない書き方プトというアイテムをくれるんだ。

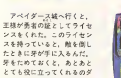
ある程度処刑をしたら、町のに屋で短剣やかたびらを修理しよう。修理をせずに戦いつづけていると、壊れてなくなってしまうことがあるんだ。ただし、修理にはもちろんお金がいるノ！



アベイダース城へ行くと、王様が勇者の証としてライセンスをくれた。このライセンスを持っていると、敵を倒したときに男が手に入るんだ。男をためておくと、あとあとでも役に立ってくれるのヨ。







アイテムを手に入れたら、必ず町で売老に使いかたを聞いておくべし。たとえそれが使いかたを知っていても、ダーム中で聞いたというフラグが立っていないと、そのアイテムを使うことはできないのだから。

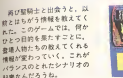
ここが最初の経験値かせぎポイント。歩いていると必ずローバルという敵が現れてくれる。コイツは、弱いけど男4本と知名度を25くれるという、ちょうどいい力モなんだ。ガンガンと経験値をかせこうぜッ！

虎の巻③
経験値のかせぎかたPart1

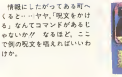
「入知れの道」と書いてある道路の周囲5ヶ所は、最初の頃の絶好の経験値かせぎポイントだ。敵はローバルという弱いやつしかでてこないし、すでにおにガリアの町ではあるし、はじめはここでひたすらローバルを倒して、キャラクターのレベルアップにはげもう。ただし、ローバル1匹につき男4本が手に入るので、アベイダース城でライセンスをもらってからのほうがいいだろうね。

お金がたまったんで、ガリアの町で盾を買ってしまった。エッ、なぜかたびらを買いもどさないで盾を買ったのかって？　だって、どうせ買うなら高い物のほうがいいじゃん！

ここが噂のブローニュの森。記念碑に書いてある文字を読んでみると、どうやら悪戯ちゃんには3人の仲間がいるらしいことがわかるんだ。その1人目についての情報も知ってみようか、話聞いさ出たんッ

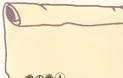


再び聖騎士と出会うと、以前とはがらり情報を教えてくれた。このゲームでは、何かひとつ目的を果たすことに、登場人物たちの数えてくれる情報が変わっていく。これがバランスのとれたシナリオの秘密なんだろうね。



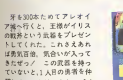
情報にしたがってみる町へくると……やや、「呪文をかける」なんてコマンドがあるじゃないかッ　なるほど、ここで呪の呪文を唱えればいいわけ。

再びガシガシと経験値を浮かせる。これがゲームの基本だとはわかっていても、さすがに単純作業のくり返しはウライ！

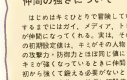


虎の巻④
仲間の強さについて

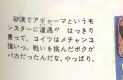
はじめはキミひとりで冒険しているこのゲームも、終了するまでにはガイ、メディア、トレモスという3人の人物が仲間になってくれる。実は、その3人の攻撃力・防御力の初期設定値は、キミがその人物を仲間にしたときのキミの攻撃力・防御力とは同じ値になっているんだ。つまりキミが強くなっているときに仲間にすれば、その人物は最初から強くて鍛える必要がないということになる。だから仲間を増やす前に、地道に経験値かせぎをしておいたほうが、あとあとお得なのダヨ。



見てくれ、イリスの姫所を持つと、攻撃力が一気にこんなに上がったのだ！　悪戯ちゃんに、あえて今まで剣を買わせなかったのは、コレが手に入ると知っていたからなんだ。ボクってちょっぴりスルイ！



砂漠でアボッーマというモンスターに遭遇ッ　はっきり言って、コイツはメチャンコ強いッ。戦いを挑んだボクがバカだったんだな、やっぱり。



アレッ、砂漠のまん中にこんな神殿があるッ！　何も見つからないけど、不思議な気持ちで胸がいっぱいッ！　ウーム、ここにはタイヘンな謎が隠されているにちがいない！

1人目の仲間、ガイがその姿を現した。これでこの先は2人で冒険できるようになったわけだ。だけどねえ、ボクはあまりにも早くガイを見つけちゃったから、タイヘンなタイム・ロスをすることになるんだ。上の虎の巻③を参照してくれ。

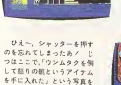
ガイを仲間にして町の長老に話を聞くと、2人目の仲間についての貴重な情報を教えてくれた。どうやら、その人物は町から町へ渡り歩いているらしい。

騎士からも同じ人物についての情報が得られるんだけど、こちらの情報は古い／やっぱりお金を払ったほうが正確な情報を得られるというのは、なんとも現実的だね。

またまたロコモコとお金&牙かせぎ。このくらいで昔をあげてるようじゃ、こわから先は耐えられないゾ。

お金が5万ゴルダたまったので、町でかに屋を買った。後がいてくれれば、もうそこ屋へさて新の値を修理してもらう必要はなくなるんだ。夏うとまの会話は楽しいけど、それからあとはタダ働きをしてくれるとは、なんて奇特なヤツ／

お次は牙300本を持って、エラト大陸というところへ行ってみた。すると、王様がくれたのは、デュロスの剣という強力な剣／　この剣は、ガイが使用しているときに最大限のパワーを発揮するんだぞコノ／



ひえ～、シャッターを押すのを忘れてしまったあノ　とつぶこ～ビ「ウケムタタ」を知して目りの新しいアイテムを手に入れた。という写真を入れたかったのに……。まあ、アイテムの質に怒りの感が出ているから、わかってもらえるよね。

虎の巻⑤
弱い敵と戦うと、モツ薬を損する

まとにい郷がいてくれれば、町へ行かなくてもモツ薬で傷を治療してくれるからとっても便利――なんて思う人が多いかもしれないけど、ときと場合によっては、こんが大きなアダになる場合もあるんだ。というのは、モツ薬はたとえかすり傷（メモリ1ドット分）程度のケガでも、1個を消費して治してしまう。町へ治療に行けばもっと安くすむはずなのに、モツ薬1個（＝150ガリア）を使ってしまうなんて…。まあ、これくらいは気にせずに大っ度でいるのがいいかもしれないけど。

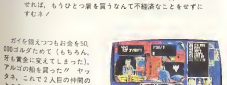
つづいて今度は、町ではまにい郷を雇った。まにい郷がいれば、いつでもモツ薬を使ってケガの治療をしてくれるんだ。いずれにせよ、買い物をして持ち物が増えていくのはウレシイ／

なんたるドジ／　またもシャッターを押す前にCDのキーを押してしまったが　ここでは、シャオクカクを新しく獲なる木の実が手に入ったどという写真を入れたかったんだ。、わかってほしいな。

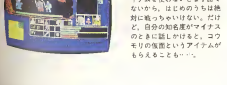
虎の巻⑥
武器・防具の共同使用

キミとゼ仲間がひとり以上そろったときに、彼らの経験値までかせぐのは、なかなか便利な作業だ。もちろん、仲間を鍛えるときにも、武器や防具を持たせておいたほうが効率がいいのは言うまでもない。しかし、なにもわざわざ彼らにまで剣やヨロイを買いあたえてやる必要はまったくないんだ。「持ちかえる」というコマンドで、主人公の持っている剣・ヨロイを一時的に貸してやればOK。ちりもつもれば山となる。ちょっとのお金でも節約しておいたほうがいいもんね。

いくらボクが悪利ちゃんを好きだからって、悪利ちゃんばかり鍛えたんじゃガイがかわいそうだ。よーし、今度はガイを戦わせて鍛えてやろうっと。若もガイに持ちかえさせれば、もうひとつ剣を貸うなんて手間省けることをせずにすむ。



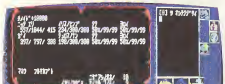
ガイを鍛えつつもお金を10,000ゴルダためて（もちろん、牙も貴重に安えてしまった）、アルコの船を買った／　ヤッタネ。これで2人目の仲間のところへ行けるノ／だけど、ガイのどこの失敗もくり返さないために、自分を十分に鍛えてから行こうようにしないとね／



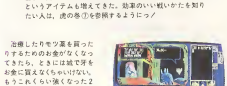
でたあ、恐怖の黒の薄顔／コイツには自の魔法というアイテムを使わないとまず勝てないから、はじめのうちは絶対に戦っちゃいけないノ。だけど、自分の知名度がマイナスのときに話しかけると、コワモリの仮面というアイテムがもらえることも…。

虎の巻⑦
経験値は敵を倒さなくても上がる／／
（経験値のかせぎかたPart2）

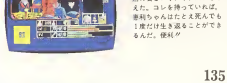
このゲームの最大の特徴のひとつに、敵を倒さなくても1回攻撃することに経験値が上がっていくということがある。しかも、戦う間が長けれ長いほど、1回の攻撃あたりに増える経験値の量さは長いんだ。よって、自分がある程度強くなったら、ロールして地道にやるよりも、ジャーディンや宿屋まあたりと戦って、あまりなくなったら逃げるという方法をとったほうが、圧倒的に経験値の稼ぎかたは早い。ただし、この方法はそのままだと治療をしなければなりないので、ときにはロールを使いて手を打て、それを減でお金に変えてしまうという作業も必要だろう。ジャーディンはガリアの町の東側の高に必ず出現するノ。



地のことにわ目もみうず。ただひたすら敵との戦闘をくり返す。見てやってくれ、悪利ちゃんとガイにコロイドと薬まで買ってやったんだぞ／　武げ度の稼ぎ型なる木の実という新アイテムも増えてきた。効率のいい戦いかたを知りたい人は、虎の巻②を参照するようにっ／



治療したりモツ薬を買ったりするためのお金がなくなってきたら、ときには城で牙をお金に変えなくちゃいけない。もうこれくらい強くなったよ人には、牙もかせぐなんてたやすいことだもの。



自の連続に知名度が＝10,000のときに話しかけると、「魔法の石」というアイテムがもらえた。コレを持っていれば、悪利ちゃんはたとえ死んでも1度だけは生き返ることができるんだ。便利／

またまだ果てしない経験値かせぎのくり返しはっつく~~~。これが名作RPGの原像だとわかっていても、やっぱりウンザイ　こまめにセーブがーんもしておかないと、死んだときにハマるゾ@

フウ、ようやく線グラフが消滅いっぱいまでのびてくれた。これで2人目の仲間を見つければ、はじめから最強の状態で仲間にできるというわけだ。苦労をしたかいがあったなあ。

迷宮の中でセンビという怪物と対決!　コイツはなかなか強いので、怒りの線が溜まる木の実あたりを使わないと倒すのはツライ。オマケに、負けると知名度がマイナス3,000もふれてしまうんだ。

なんとかセンビを倒すと、クロノスのヨロイが手に入ったが　またまた悪利ちゃんに騙せてあげるわけだけど、これが2人目の資格を十同にするための条件のひとつなんだ。

アルゴの船を持っていれば、水の上でも自由に移動することができる。そしてやってきたのは、大陸のはずれにあるドーリスの町。ここの酒場に入ってみると・・・。

例によって例文を唱えてみると、2人目の仲間メディアが姿を現したが　そうか、2人目の仲間は女性だったのか~~~。なかなか色っぽいけど悪利ちゃんの魅力にはかなわないぜっ@

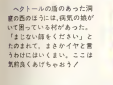
虎の巻⑧
川の利用のしかた

アルゴの船を利用すれば川や海（？）なども自由に移動できることはすでに知っていると思うけど、実は船を持っていないときでも川をうまく利用する方法があるんだ。その方法というのは、強い線がジャマクサでてくるような森を通りぬけなくちゃいけないときに、わざと川に飛びこむというもの。もちろん、どっちの方向へ流されるかはわからないけど、運が良ければ目的地まで運んでいってくることもあるんだ。でも、川に落ちると少しダメージを受けてしまうから、あんまり実用的な方法とは言えないかもしれないね。

見てやってちょうだい、このメディアの強いこと♪　最初から線グラフが溢るンだから、経験値かせぎはしないですむね。これは助かるっ@

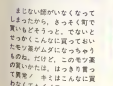
メディアにコロイを買ってやって、別の洞窟の中へ。今度はハンジョウというモンスターが現れた。だけどさ入いれば戦いはラク。くれぐれも武器や防具が壊れないように注意しようね@

ハンジョウを倒すと、ヘクトールの盾が見つかった。妖精ジャンヒ喜んでるけど、ボクはもっとうれしい。とりあえず悪利ちゃんに持たせてみようかな。



ヘクトールの盾のあった洞窟の奥のほうに、病気の娘が寝て居ているお父さった。「まじない師をください」とたのまれて、まるがイヤと言うわけにはいかない。ここは気前良くあげちゃおうか?

すると、村の長老がプレゼントしてくれたのは、魔界の冠。これを持っていると、ムムとモンスターたちと会話をすることができるんだ。ただし、協のできるのは地元限だけだ?。



まじない師がいなくなってしまったから、きっそく町で買いものをしようと、でないとでっかくこんなに捉っておいたモノ達がムダになっちゃうものね。だけど、この七つ道の見いかたは、はっきり言っ下無理ノ　キとこんなに貴かなくてもイイコ。

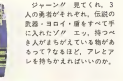
つづいて、牙を300本ためてアベイダース城へ、どうなるのかは、もうだいたい想像がつくよね。そう、エロスの剣というメディア用の剣をもらえるんだ。女の子にピッタリの剣という表現がなんだかオカシイ。

虎の巻⑨
知名度を下げるときは徹底的に下げろ!

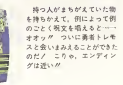
僅やコロイを守っている洞窟内の怪獣、センビやハンジョウを倒すと、なんと1匹につき知名度が3000もマイナスされてしまう。（やっぱいけど、すぐに回復させようとしてもバカを見るだけ。すべての値・コロイを集めるには4匹以上のセンビ、ハンジョウを倒さなければいけないわけだから、知名度が下がってしまったときには徹底的に下げてしまえばいいんだ。その為とで歩って行と知名度を回復させれば OK。なんとなく効率がいいように思えるでしょ?

そして、各洞窟の中で怪獣を倒して、続々と武器類を拾い集める。セイレーンの笛、ガデッサの盾、アテネのロイ、クイクンのヨロイ~~、なんとか頑張ってます、ちょっぴりコワイ@

ジャーンダ　見てくれ、3人の美男がそれぞれ、伝説の武器・ヨロイ・盾を手へ~で手に入れたゾ@　エッ、持つべき人がまちがえている物があるって?なるほど、プレアデルを持ちかえればいいのか。



ケーベウス神殿へ行ってみると、ハージャというヘンな怪物がいた。妖精がキミに大変なヒントを教えてくれている。そう、彼こそが3人目の仲間なのだっ@　まちがえても倒しちゃいけないな。



持つ人がまちがえていた物を持ちかえて、例によって例のごと例文を唱えると~~~オオッ@　ついに勇者トーキスと会いまみえることができたのだ?　こりゃ、エンディングは近いゾ@

4人の勇者が集まることによって読めるようになった古文書というのがコレ。ここには、ゲームを解くうえで欠かせないヒントが書かれているんだ。自分でその意味を考えてみよう！

ウギャーッ　黒の機器のウナだったのかッ！　なんとかに頼ろんが殺されてしまったノ　オマケにこんなトロボロにされてしまって…　こんじゃもう1度ロードし直すしかないずぅッ！

トレモスの教えてくれたとおり、ある場所のイアソンの記念碑である死文を唱えるとなんとトレモスの武具一式（バベルのホコ・カガスのホロイ・キマイラの盾）がまとめて手に入った。これからクでいいから。

ウーン、感動ノ　4人とも完璧な装備をして、完璧の体まになってしまったとは。まるで不思議な平品のよ！に一じゃなかったな。まるで我が子がひとりたちしたときのような感動を覚えるなあ。

虎の巻⑩
戦闘中はかじ屋はお休み

一緒に連れていると、いつでも剣やコロビを修理してくれるかと思さん。でも、そんなかじ屋さんも、さすがに戦闘中だけは仕事をすることができなかったノ　だから、強い敵と戦うときに、みんよりの同じ剣ばかりが攻撃していると、その人の持っている武器が壊れてしまうことがあるんだ。これには注意して、なるべくみんなで均等な攻撃をするようにしよう。

白の連脈がなんだか良くわからない情報を教えてくれた。ピッコーこれは、古文書の文章の意味を解読するためのヒントなんだ。他にもこういった情報を教えてくれる人がどこかにいるノ。

魔界の鍵を持っているおかげで、モンスターをとこんなふうに倒ができるんなコトど。なかなかいい情報を教えてくれるね。話すことができればそのモンスターと戦わずして別れることができるから、強いヤツと出会ったときにいいかも。

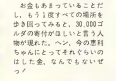
そろそろ平屋の玉を買っておこうかな。オーッと、5×5もの広範囲が見えるようになって、まるで世の中が明るくなったかのようだ。やっぱりもっと早く手に入れておけばよかったかな？

ある場所の洞窟の中でバサイルスというモンスターと遭遇ノ　そんなに強くないからって侮してみると、死体からこんな小箱ができた。開けてみるとッ！

そして、物語はいよいよ最高潮に入る。ある場所のイアソンの記念碑へ行くと、天の鍵というアイテムがもらえるんだ。これは、最後の神殿に入るのに欠かせない鍵なのであーる。

っついて手に入るのが、地の鍵、黄の鍵。どこにあるのか教えられないけど、この写真は大きなヒントになってくれるとだろう。フッ、フッ、フッ…。

ここは96,000ゴルダで剣を鍛えてくれる村。値段はちょっと高いけど、鍛えると剣の粉が元って、攻撃力がこんなに伸びてくれるのはスキも魅力。でも、必ずしも全員の剣を鍛えなくても忍法の技の技を倒すことはできるんだ！。



お金もあまっていることだし、もう1度すべての場所を少き回ってみんと。30,000ゴルダの有付が出ないと言う人物が現れた。ヘン、今の悪料ちゃんにとってそれくらいのはした金、なんでもないずぅッ！

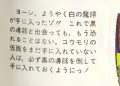
♪ジャジャジャジャーン（BGMは「連命」で）ザ　さて、悪料ちゃんたちは人相は、ついに地下神殿の入口へとやってきた。見についている西ッの部穴には、例の鍵をはめこめばいいのダョ。

専付のお礼にともらえたのが、回復の杖。使うと地面が光って、敵を中心に激しくしてしまうというとても強力な武器なんだ。忍法の敵と戦うときにはぜひとも必要だろう。

ところが、鍵をはめこむ位置をまちがえると、鍵から毒の煙がでてきて、4人とも一ボロボロにされてしまう。オマケにかじ屋さんまで死んでしまうとは……。だから、鍵をはめこむ前にセーブゲームをしておくことを忘れないように！

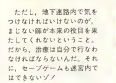
今度は不思議な質問をしてくる長老が現れた。江義を質えるか？、って、そんな質問の答えは決まってるよねぇ。この質問を受て、かのなつかしきAVG「幻魔大魂」を思いだしたのは ボクだけだろうか？

なんとか扉を開けて、地下神殿に侵入ノ　コウモリの仮面を持っているおかげで、自分の周囲3×3を見渡すことができる。地下神殿内の迷路にもモンスターはいるけど、もはやここまで強くなった悪料ちゃんたちの敵ではないず。どんどんやっつけようッ！

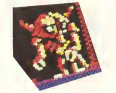


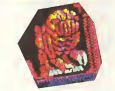
ヨーッ、ようやく白の鬼様が手に入ったノ//　これで悪の連鎖を抑巻っても、もう恐れることはない。コウモリの仮面をまだ手に入れていない人は、必ず悪の連鎖を倒して手に入れておくようにネ！

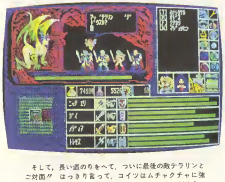
ただし、地下迷路内で気をつけなければいけないのが、まとい鍵が本来の役目を果たしてくれないことッ。だから、忍術は自分で行なわなければならないんだ。それに、セーブゲームも迷宮内ではできないノ//



コウモリの仮面を手に入れて、これでようやくすべてのアイテムがそろった。ロとのはずこくさびしかった両面が今にゃビッシリとうまっているものが、どこかでワレンイイ。さあ、いよいよ敵の本拠地に突入ピッ







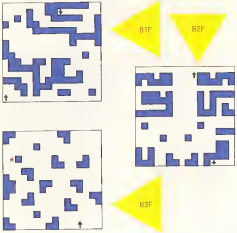
そして、長い道のりをへて、ついに最後の敵テラリンとご対面〜 はっきり言って、コイツはムチャクチャに強いノ アイテムと体力の物量作戦でいくしかないだろう。キミの健闘を祈るッ〜

虎の巻Ⅱ

旅の穴について

広大な大陸の中に3か所、"旅の穴"と呼ばれる地下迷宮がある。イアソンの記念碑にそれぞれの呪文を唱えることによってその地下迷宮へ入れるようになっているんだ。コウモリの仮面を持っていれば3×3の範囲が見えて歩き回ることもできるけど、じつはこの恐ろしの迷宮は、ゲームを解くのにまったく何の関係もない。つまり、旅の穴へ出入りしていいわけなんだ。でもまあ、ゲームに関係のない部分にもこれだけかを入れてくれる工面愛さんの親切心がうれしいよね。

地下神殿完全マップ



〔剣〕

●短剣（3,000G）
最初から持っている武器。ないよりマシ。

●剣（8,000G）
ちりと鉄の剣。ボクはこれは買わなかったけど……。

●イリスの戦斧
関刀の強力なオノ。その破壊力は絶大。

●テュロスの剣
伝説の聖剣のひとつ。かっこいい！

●エロスの剣
女性用の長剣。真紅の模様が印象的。

●バベルのホコ
トルモスの武具の中にある強力な武器。

〔ヨロイ〕

●かたびら（2,000G）
最初から着ている防具。やっぱりないよりマシ。

●ヨロイ（6,000G）
聖なるヨロイを手に入れる前には、せひとも持っておきたい防具。

●クロノスのヨロイ
古くからこの地に伝わる伝説のヨロイ。主人公用。

●タイタンのヨロイ
不思議な魔力のこもった強力なヨロイ。

●アテネのヨロイ
軽くて丈夫な女性用のヨロイ。

●カオスのヨロイ
トルモスの武具の中にある立派なヨロイ。

これが全アイテムだっ!!

〔盾〕

●盾（7,000G）
一番はじめに手に入れたい防具。後段どおりで、わりと強力。

●オデッセの盾
幅が広く、長さも長い。最高の強じん度を誇る盾。

●ヘクトールの盾
オデッセの盾に負けず劣らず強力な盾。

●セイレーンの盾
見ばえが美しい女性用の盾。

●キマイラの盾
トルモスの武具の中にある硬度の高い盾。

〔その他〕

●古きカブト
これを持っていると、遺跡やイアソンの記念碑に書いてある古代文字が読める。コサーマからもらえる。

●烈地の杖（れつじ）
大地をまっぷたつにして敵をそこへ落とすという攻撃用のアイテム。30,000ゴルダで買うことができ、誰が良ければ20の連続からもらえるかも。

●魔界の冠（かんむり）
これを持っていると、地元獣たちと会話ができるようになる。病気の娘のいる村にある。

●聖なる木の実
木の実を爆発させて敵にダメージを与える攻撃用のアイテム。最大で11個持てる。ヨウリキタイセンやシャオウホウが持っていることが多い。

●復活の石
これを持っていれば、主人公にかぎり1度だけ復活することができる。白の連邦か黒の連邦からもらえる。

●恨りの鏡
センビやハンジュウに非常に有効な攻撃用のアイテム。ウンムタクなどの地元獣が持っている。

●逃げ足の種（たね）
これを使うと、敵からの直撃を受けずに100%逃げだすことができる。リッテイカなどが持っている。

●白の魔球
一撃で黒の連邦を倒せるという強力な攻撃用のアイテム。ある村で正義を誓うともらえる。

●コウモリの仮面
地下迷宮内でも自分の周囲3×3が見えるという便利なアイテム。黒の連邦を倒すか、知名度が負のときに話しかけると手に入る場合がある。

●天の鍵
トストの神殿の扉を開けるのに必要な鍵のひとつ。ある場所のイアソンの記念碑で呪文を唱えると手に入る。

●地の鍵
天の鍵と同じ。

●冥の鍵（めい）
天の鍵と同じ。

●かじ屋（50,000G）
粘製でいたんだ武器・防具を常に修理してくれる。早めに屋うべし。

●まじない師（10,000G）
屋っておくと、モノ言を使って傷の手当てをしてくれる。また、ある村の長老にプレゼントをすると、いいことが……。

●アルゴの船（50,000G）
これがあれば水の場所を自由に移動ができるようになる。2、3人目の仲間のところへ行くために必要。

●魔導書
4人の勇者がそろうと完成する巻き物。大切な呪文が記されている。

●遠めがね（10,000G）
自分の周囲3×3が見えるようになるアイテム。やっぱり最初はコレを買おうね。

●千里の玉（30,000G）
自分の周囲5×5が見えるようになるアイテム。遠めがねのワイド版。

全モンスター完全データ

★地元獣

地元獣は名前が全部漢字で表わせる。なかなかユニークなネーミングがされているのにはオドロキ！　古くからこの土地に住みついているので，倒すといろいろなアイテムが手に入ることも。また，魔撃の冠を持っていれば会話のできるヤツもいるけど，そういうヤツを倒すと知名度が下がってしまうゾク

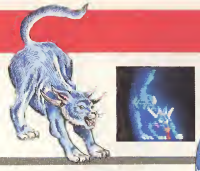
●雲霧沢＜ウンムタク＞
攻撃力：800
防御力：1,000
収益：牙５本，怒りの鎖
知名度：－1,000
出現率大の場所：平地

●戒妖＜カンヨウ＞
攻撃力：2,000
防御力：3,000
収益：牙25本
知名度：－1,000
出現率大の場所：森

●魄金縄＜コウキンジョウ＞
攻撃力：4,500
防御力：5,000
収益：牙35本，聖なる木の実
知名度：＋35
出現率大の場所：砂漠，山

●葫芦＜コロ＞
攻撃力：2,500
防御力：4,000
収益：牙30本，聖なる木の実
知名度：＋35
出現率大の場所：砂漠，山

●路翼袍＜シャオウホウ＞
攻撃力：250
防御力：600
収益：牙５本，聖なる木の実，逃げ足の種
知名度：＋10
出現率大の場所：森，平地



●閃緋＜センビ＞
攻撃力：2,500
防御力：5,000
収益：なし（ヨロイ類を守っている）
知名度：－3,000
出現率大の場所：洞窟内

●長阿部＜ナガーベ＞
攻撃力：4,700
防御力：5,500
収益：牙80本，怒りの鎖，復活の石
知名度：－3,000
出現率大の場所：山

●叛浄＜ハンジョウ＞
攻撃力：3,500
防御力：5,000
収益：なし（甫類を守っている）
知名度：－3,000
出現率大の場所：洞窟内

●方天戟＜ホウテンゲキ＞
攻撃力：5,700
防御力：6,500
収益：牙100本，怒りの鎖，復活の石
知名度：－5,000
出現率大の場所：砂漠

●羊力大仙＜ヨウリキタイセン＞
攻撃力：1,200
防御力：1,800
収益：牙15本，聖なる木の実
知名度：－15
出現率大の場所：山，森，平地

●立帝貨＜リッテイカ＞
攻撃力：70
防御力：150
収益：牙２本，逃げ足の種
知名度：＋５
出現率大の場所：平地，森

★異次元獣

地元獣が漢字だったのに対して、異次元獣の名前はオール英語！　なかなかオシャレなんだけど、とにかく異次元獣は強い！　倒しても知名度が下がることはまずないだろうが、かなりの苦戦を強いられるにちがいない。独そうなモンスターとは戦わないほうがいいゾ！

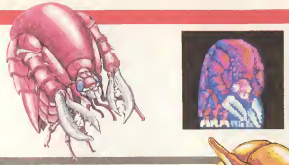
●Agyarma ＜アギャーマ＞
攻撃力：5,700
防御力：3,700
収益：牙３本
知名度：＋80
出現率大の場所：砂漠

●Barrune ＜バーリュン＞
攻撃力：1,800
防御力：2,500
収益：牙25本
知名度：＋40
出現率大の場所：砂漠，山，森

●Bassils ＜バサイルズ＞
攻撃力：172
防御力：5,500
収益：なし（爆発する箱）
知名度：0
出現率大の場所：神殿内

●Bitts ＜ビッツ＞
攻撃力：60
防御力：100
収益：牙１本
知名度：＋10
出現率大の場所：平地

●Bullang ＜ブラング＞
攻撃力：2,000
防御力：3,000
収益：牙27本
知名度：＋50
出現率大の場所：砂漠，山



●Dac－Fig ＜ダク・フィグ＞
攻撃力：4,500
防御力：5,500
収益：牙50本
知名度：＋70
出現率大の場所：砂漠

●Derather ＜デラーザー＞
攻撃力：2,800
防御力：4,500
収益：牙25本
知名度：＋25
出現率大の場所：山

●Guell－Fuys ＜ゲル・フィース＞
攻撃力：50
防御力：280
収益：牙２本
知名度：＋10
出現率大の場所：旅の穴迷宮内

●Gyuroll ＜ギュロール＞
攻撃力：1,500
防御力：2,000
収益：牙20本
知名度：＋30
出現率大の場所：山，森，平地

●Jardien <ジャーディン>
攻撃力：1,500
防御力：2,000
収益：牙15本
知名度：＋30
出現率大の場所：森

●Lueck <ルエック>
攻撃力：100
防御力：230
収益：牙3本
知名度：＋15
出現率大の場所：平地、森

●Rizzim <リジム>
攻撃力：1,000
防御力：2,000
収益：牙6本
知名度：＋20
出現率大の場所：旅の穴迷宮内

●Roabaln <ローバル>
攻撃力：200
防御力：400
収益：牙4本
知名度：＋25
出現率大の場所：平地

●Summrg <スゥマーグ>
攻撃力：1,000
防御力：1,200
収益：牙8本
知名度：＋20
出現率大の場所：森、山、平地

●Terralin <テラリン>
攻撃力：8,000
防御力：7,700
収益：牙500本、翻邪の封印
知名度：＋100
出現率大の場所：地下宮殿のB3F

●Vorm <ヴォーム>
攻撃力：3,200
防御力：4,500
収益：牙40本
知名度：＋60
出現率大の場所：砂漠

●Zailrd <ザイラード>
攻撃力：500
防御力：1,000
収益：牙4本
知名度：＋15
出現率大の場所：旅の穴迷宮内

★その他

これはモンスターじゃないけど、一応このゲームに登場する人物たちということで紹介しておこう。いろいろと参考になるんじゃないかな。

●旅人
攻撃力：0
防御力：50
収益：100ゴルダ
知名度：－40
出現率大の場所：平地

●聖騎士
攻撃力：1,500
防御力：2,500
収益：3,000ゴルダ，聖なる光の実，コウモリの仮面
知名度：－9999
出現率大の場所：平地

●盗賊
攻撃力：100
防御力：290
収益：300ゴルダ，逃げ足の種
知名度：＋10
出現率大の場所：平地，森，山

●白の導師
攻撃力：？
防御力：？
収益：？
知名度：－100
出現率大の場所：平地

●商人
攻撃力：0
防御力：50
収益：1,500ゴルダ
知名度：－70
出現率大の場所：平地

●黒の導師
攻撃力：？
防御力：？
収益：？
知名度：＋100
出現率大の場所：平地

●悪徳商人
攻撃力：100
防御力：270
収益：2,000ゴルダ
知名度：＋10
出現率大の場所：平地

●破邪＜ハージャ＞
攻撃力：200
防御力：350
収益：牙100本
知名度：－5,000
出現率大の場所：神殿内

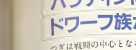
ウルティマIII エクソダス

Ultima III

●対応機種：ＰＣ－8801シリーズ（5″ディスク）
ＰＣ－9801シリーズ（3.5″，5″ディスク）
ＦＭ－７シリーズ（3.5″，5″ディスク）
ＡＰＰＬＥ.IIシリーズ（5″ディスク）
●価　格：12,800円
●発売日：85年11月
●発売元：スタークラフト
●開発スタッフ
Program：THINKING RABBIT（国内版）
Scenario：LORD BRITISH
Graphic：THINKING RABBIT（国内版）
※なお，本記事は，スタークラフトから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。また，本記事にかぎり，TOMMY氏の執筆によるものです。

プロローグ

注：この記事はAppleⅡ版をもとに書かれています。



コンピューター用のオリジナルRPGとして高い評価を受け、シナリオの無限さでも群を抜く名作・ウルティマシリーズ。その中でも、前作（しゃべ、はるかにその内容を高度に。）としてファンタジー色を強めたこのウルティマⅢ「EXODUS」はぜひとも プレイしておきたいゲームの一つだ。五つの種族に110の職業、さらに32種の呪文を持つこの世界は、きまぎまな敵と危険をはらみ、プレイヤーに隠ることのない冒険を与えてくれる。モンデインとキアクスの造した荒廃の化身エクソダスの正体とは何か？ 伝説の街ダウンとは？ 冥府アンブロシアの秘密や、落石流の中にそびえ立つ魔城とは？ 謎が謎を呼ぶゲーミリアへ、さあ、君も冒険の旅に出てみよう。

何かがはじまりそうなこのタイトル画面。キャラクターの形もちと遊うぞ！

デモ画面。数々のキャラクターが繰り広げる攻防は見ているだけでうっとうましめる。

1 クリエイト・キャラクター

4人のパーティを組む

ウルティマ世界を始めるには、まずキャラクターを創らなきゃ（クリエイトしなくては）ならない。手順は画面の指示に従えばいいかないって簡単だが、ここで何も考えずに種族・職業を設定すると、後で泣きをみることになるので注意！

ウルティマ世界は、第1表（152ページ）のような種族がいる。これらは、第2表の職業につくことができるのだ。組合わせは、55種類にもなるのだが、条件的に不利になってしまうものもたくさんある。ここでは、4人でパーティーを組むとして、一例をあげながら説明していこう。

第3表はそれぞれの職業の周想的と思われる初期値と選ぶべき種族などの事がにしてもらいたい。

ゲームをささせるメインとなる4人のキャラクターの組合わせは色々ある。ここでは僕の好きな Thief（シーフ）、Paladin（パラディン）、Lark（ラーク）、Wizard（ウィザード）のパーティーで効率のいい創りかたを説明しよう。

キャラクター製作モード。男のドワーフで名前はありがちなギルクラスはRangerだ。

キャラクターを20人すべて作ってみたところ、2，9，13，15のキャラクターがパーティーを組んでいる。

シーフはエルフ族かドワーフ族がいい

さて、最初に Thief の特長だけど、シーフ＝泥棒の名にたがわず盗み、及び技の経験に極めて高い能力を持っている。金の重要性がかなりの比重を占めるウルティマ世界では、欠かせないキャラクターの1人なんだ。

しかも武器として Bow（ボウ＝弓）が使えるから（戦闘の時、Sword（スウォード）のような接近戦用武器より、Sling（スリング＝投石器）をはじめとする飛び道具のほうが断然有利！）、戦力としても十分あてにできる。

これらの要素を考えれば、Thief にむいた種族は Dex（Dexterity：以下同）の上限が99あり、Str（Strength：以下同）も75と高い Elf（エルフ族＝妖精）ということになる。実際 Dex が99になって Thief はほぼ完璧に近い良の解除率をみせてくれる。しかし、近に、Bow よう強力な飛び道具が使えるようにとを考えるなら、Str の高い Dwarf（ドワーフ族）を選ぶのもおもしろい。戦力値が低いと後でどうしても足手まといになってしまうだけに、戦える Thief の存在は大きい。どちらかを選んだら、初期数値のふり分けは

Strength（攻撃力）……15
Dexterity（器用さ）……25
Intelligence（知識）……5
Wisdom（賢さ）……5

としておこう。泥棒が罠をはずせないんじゃどうしようもないからね。

パラディンにはドワーフ族がおすすめ。

つぎは戦闘の中心となる Paladin（聖騎士）の特性だ。この職業の便利なところは Fighter（ファイター＝戦士）に次ぐ戦闘能力を持っている（実質同じだけどね）うえに、Prayer（プレイヤー＝祈とう師）タイプの魔法が使えるということなんだ。マジック・ポイントは Cleric（クレリック＝僧侶）の半分しか持っていけず、最初のうちは攻撃力のほとんどない Prayer スペル（攻撃性があるのは Skeleton（スケルトン＝ガイコツ）の類にしか効かないAスペルのみ）では、たとえ25のマジック・ポイントを持っていてもなかなかレベルを上げにくい。

その点、攻撃力の高い Paladin なら、ずっとレベルを上げやすいんだ。いわば Cleric と Fighter の長所を組み合わせた、とっても得なキャラクターなのだ。種族はその攻撃力を生かすためにも、断然 Dwarf がおすすめ！ Bobbit（ボビット族）も悪くないけど、Dex が上限50と低いのが難点なんだ（Ⅰスペルが使えるようになるのも便利だけどね）。初期値は、

Strength ……25
Dexterity ……15
Intelligence ……5
Wisdom ……5

がいいだろう。このキャラクターはあくまで攻撃力重視でいってみよう。

ラーク族にはファジー族を選んでもいけない。

Lark（ラーク＝冒険商人）も武装による攻撃の要になる。特に最初のうちは Thief を援護する必要があるため、Thief の後ろに Bow を持たせた Lark を配しておけばかなり戦闘を楽にこなせるようになる。それに Lark は相手の攻撃に対するアーマーに Cloth（クロース＝布の服）しか使えないという弱みを持っているので、この役目はうってつけなんだ。

呪文は Wizard（ウィザード＝魔術師）がいるから大して役立つわけじゃないけど、Fighter を使うとりは、おもしろみのある戦略じゃないかな。さて、Lark の種族を決めるときに絶対してはいけないことが、他の武闘派キャラクターにもいえることだけど、一つある。それは Fuzzy（ファジー＝族＝小人）を選択してしまうことだ。Fuzzy は Dex や Int（Intelligence：以下同）が高いんだけど、Wizard 以外の職種では Int が99まで増やせても Wizard に倒った Fuzzy の Lark は、＋4 Bow を装備していてさえ、Orc（オーク＝鬼）を一発で倒せないことが多かった。こんなんじゃ Dragon（ドラゴン）級の怪物を倒すのに何発かかるやら……。初期値は Paladin 同様、武闘派の正道ともいえる

Strength ……25
Dexterity ……15
Intelligence ……5
Wisdom ……5

とするのがベストだろう。種族は Elf か Dwarf でね。

ウィザードはファジー族で決まり！

逆に Fuzzy が最も適したキャラクターなのが最後の1人 Wizard だ。他数の敵を瞬時に倒すことができるのは、Cleric とこの Wizard 以外にはいないし、しかも Cleric スペルの1M・P（Magic Point＝マジック・ポイント：以下同）を70必要とするための能力が悪く、その反の性質から考えても攻撃向きじゃないんだ。つまり Wizard は、敵を遠攻で片づけるための切札としていただろう。といってもそれはキャラクターの Int が高くなった後のお話で、はじめのうちはやはり迫道に1匹ずつ仕留めていくしかないけどね。

「それじゃWizard なんかいーらね、代わりにもう1人武闘派キャラクターを入れようっ」などと考えるのは早計だよ。

はじめのうちは Dex がみな低いから、いくら Bow を装備していても当たらないことが多いんだ。

それにくらべ、呪文は確実に敵にヒットするし、Wizard スペルはゲーム・スタート時点で最大の破壊力を持っているから、いざというとき（他のキャラクターが敵の攻撃で死にかけているときや、強敵につかまったときなど）に必殺技として使える。だから Wizard は、パーティーの中に1人はほしいキャラクターなんだ。

種族はやはり Int を99まで上げられる Fuzzy が最適だろう。スペルP（破壊力最大）を使った直接でも、スペルBによる攻撃を5回できるというのはかなりの強みだ。

ただし、Wizard には攻撃（武器で）よりさきは徒鼓火の王作戦に出たい、という人には、やはり Str の上限25まで が ネックになってしまうから、その場合には一応、すべての呪文が使え、なおかつ Str、Dex 共に高い能力を誇る Elf がいいんじゃないかな。

特にクラス直前では、戦える Wizard の存在は便利だ。初期値は

Strength ……5
Dexterity ……15
Intelligence ……25
Wisdom ……5

でいこう。

さあ、これで4人の冒険者が創造されたわけだ。場面をソーサリアへと移してみよう。今の4種以外のキャラクターを選ぶ人は第3表を参考にしてほしい。

〈第1表〉各種族と能力の最大値

種族名 ＼ 能力	強さ ストレングス (Strength)	機敏さ、器用さ デクスタリティ (Dexterity)	知識 インテリジェンス (Intelligence)	賢さ ウィズダム (Wisdom)
ヒューマン Human	75	75	75	75
エルフ Elf	75	99	75	50
ドワーフ Dwarf	99	75	50	75
ボビット Bobbit	75	50	75	99
ファジー Fuzzy	25	99	99	75

〈第2表〉職業とその特性

職業 ＼ 特性	持てる武器の限界 ウエポンズ (Weapons)	持てる防具の限界 アーマー (Armor)	使える呪文 スペル タイプ (Spell Type)	マジックポイントの限界 スペル アトリビュート (Spell Attribute)	特技 スペシャル (Special)
ファイター Fighter	すべて	すべて			
クレリク Cleric	メイス Mace	チェイン Chain	クレリク Cleric	ウィズダム Wisdom	
ウィザード Wizard	ダガー Dagger	クロース Cloth	ウィザード Wizard	インテリジェンス Intelligence	
シーフ Thief	スクォード Sword	レザー Leather			物を盗んだり、罠をはずしたりする能力
パラディン Paladin	すべて	プレート Plate	クレリク Cleric	ウィズダム Wisdom の半分	
バーバリアン Barbarian	すべて	レザー Leather			ある程度の盗んだり、罠をはずしたりする能力
ラーク Lark	すべて	チェイン Chain	ウィザード Wizard	インテリジェンス Intelligence の半分	
イリュージョニスト Illusionist	メイス Mace	レザー Leather	クレリク Cleric	ウィズダム Wisdom の半分	ある程度の盗んだり、罠をはずしたりする能力
ドルイド Druid	メイス Mace	クロース Cloth	両方	どちらか高い方の能力の半分	
アルケミスト Alchemist	ダガー Dagger	クロース Cloth	ウィザード Wizard	インテリジェンス Intelligence の半分	ある程度の盗んだり、罠をはずしたりする能力
レンジャー Ranger	+2 Sword	プレート +2 Plate	両方	どちらか低い方の能力の半分	ある程度の盗んだり、罠をはずしたりする能力

〈第3表〉各職業の理想的と思われる初期値と選ぶべき種族

	Str	Dex	Int	Wis	第1希望
Fighter	25	15	5	5	Dwarf
Cleric	5	15	5	25	Bobbit or Dwarf
Wizard	5	15	25	5	Fuzzy or Elf
Thief	15	25	5	5	Elf or Dwarf
Paladin	25	15	5	5	Dwarf or Bobbit
Barbarian	25	15	5	5	Dwarf or Elf
Lark	25	15	5	5	Dwarf or Elf
Illusionist	5	25	5	15	Fuzzy or Dwarf
Druid	5	5	20	20	Bobbit
Alchemist	5	20	20	5	Fuzzy or Elf
Ranger	25	15	5	5	Human or Dwarf, Elf

Druidは Intelligence, Wisdomが25, 15 もしくは15, 25でもよい。(Druidは Intelligence と Wisdomの大きいほうの半分のマジック ポイントを持ち、小さいほうの半分までは2倍の回復力を持つ)

敵キャラクター紹介

FIGHIER
(ファイター・戦士)
①192 ②8

CLERIC
(クレリック・僧侶)
①96 ②6

MERCHANT
(マーチャント・商人)
①32 ②1

SKELETON
(スケルトン)
GHOUL (グール) 不死の島
ZOMBIE (ゾンビ)
①80 ②4
Cleric Spell Aで撃退可。

GARGOYLE
(ガーゴイル)
MANE (メーン) 低級な悪魔
DAEMON (デーモン)
①180 ②8 ③M

MAN-O-WAR
(マン・オ・ワー・海の怪物)
①240 ②20 ③M/P
死文攻撃でポイズンする。

FLOOR
(フロア・床)
①48 ②3
バックと同一で移動不可能。重なりあう。

LORD BRITISH
(ローディブリティッシュ)
(ブリアッシュ卿)
絶対に死なない。

THIEF
(シーフ・盗賊)
CUTPURSE
(カットパース・スリ)
BRIGAND
(ブリギャンド・山賊)
①128 ②5
接触されると身につけているいアイテムを盗まれる。

RANGER
(レンジャー・遊撃兵)
①240 ②5

JESTER
(ジェスター・道化師)
①32 ②2

GIANT
(ジャイアント)
GOLEM (ゴーレム) 巨人族
TITAN (タイタン)
①112 ②6

DRAGON
(ドラゴン)
GRIFFIN (グリフィン) 火を吐くモンスター
WYVERN (ワイバーン)
①224 ②15 ③M/F
悪らぎ深いキャラクターの方向に火を吐く。

SEA SERPENT
(シーサーペント・海ヘビ)
①224 ②15 ③M

CHEST
(チェスト・箱)
①80 ②4

WIZARO
(ウィザード・魔術師)
①160 ②10 ③M

GUARO
(ガード・衛兵)
①240 ②15

ORC
(オーク)
GOBLIN (ゴブリン)
TROLL (トロール)
魔力によって分化したモンスター
①48 ②3
Wizard Spell Aで撃退可。

PINCHER
(ピンチャー)
BRAOLE (ブラオレル) 角を持つ怪物
SNATCH (スナッチ)
①192 ②10 ③P
接触攻撃でポイズンする。

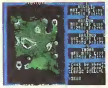
DEVIL
(デビル)
ORCUS (オークス) 強力な悪魔
BALRON (バルロン)
①240 ②20 ③M/P
死文攻撃でポイズンする。

GRASS
(グラース・草)
①32 ②2
バックと同一で移動不可能。重なりあう。

HORSE
(ホース・馬)
①112 ②6
戦闘前に時間を止めれば乗れる

①HP基本値
②時間値
③M:マジック攻撃 P:ポイズン F:火炎攻撃
HPは基本値は±15%だけで作られる。

2 ソーサリアでの冒険



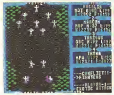
ソーサリア全体図。中央の山脈の中に何がありそう。北下の島は一体……？

ウルティマ皿で主にやらなきゃいけないことは
①戦って経験値を上げる（RPGの基本だね）。
②金を稼ぐ（戦わなくても手に入るけど、H.Pが低いとなかなか厳しい）。
③情報を集める（これをしないとこのゲームは全然先に進まない！）

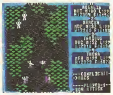
の三つに大別されるんだ。これらをうまくこなせるか否かにキミのテクニックが問われることになる／　つぎからの項をよく読んでおこう。

Ⅰ 戦闘編

●敵の位置をつかめ！

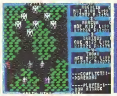


Grass上での戦い。敵はFighterで3人／　手強い相手たち。



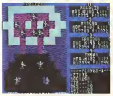
Brush上の戦い。画面上の茂みの数が増えているだけでこれといった違いはない。

戦闘モードに入ると、敵が1－8画面上に現れ、パーティーはカタカナの「ハ」の字の形のような陣形をとっているね。このとき、敵は一見バラバラに出現するように見えるんだけど、実は同じ場所に出てきてるのに気づいたかな？　これは敵が8匹で出てくるときの陣形を基本にしてそのうちの0～7匹を消したと考えればいいんだ。移動の順序も決まっていて、これがけっこう重要だから覚えておくといいだろう（第1図）。

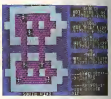


Forestでの戦い。敵は攻撃スペルを放るDaemonだ。

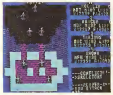
Floor上の戦いで、Guardが引相手。悪さが見つかって捕まったところだよ。



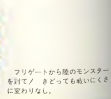
岸から海賊船を攻撃　捕げたのところで戦う1対1で効率がよろしい。



フリゲート男士の戦い。ところがこれで勝ったら報酬は残らないのだ。ヒ・サ・ン。

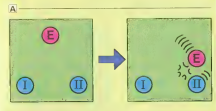


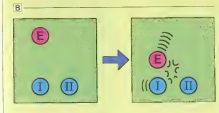
フリゲートから陸のモンスターを叩て／　Aどこでも戦いにくさに変わりなし。

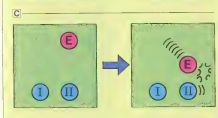


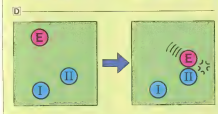
フリゲートから陸のモンスターを叩て／　Bどこでも戦いにくさに変わりなし。

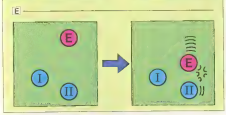
〈第2図〉敵(E)と味方(Ⅰ,Ⅱ)の動き





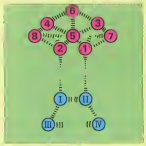




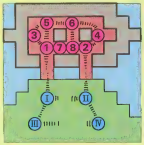


〈第1図〉戦いのパターン。①～⑧が**プレイヤー**、①～⑧が**敵**で、敵は①～⑧の順に動く。

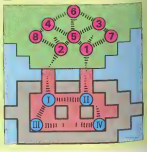
A 通常の戦い



B 岸辺での戦い



C 船対地表の戦い



フリゲートとのSea Serpentとの戦い。ちょっと戦いにくいモノだ。

陸上から Man O War を攻撃／しかし相手は海の最強怪物、毒ももってるぞ。

●動きを読め！

敵はとにかく一番近いキャラクターに向かって接近してくるんだ。つまり先に動きを読んだり、自分の倒しやすい位置へ誘うことができるわけ。コンバット・モードに入ってから味方キャラクターを上手く動かさなければ、敵は①と⑧のキャラクターを目指して迫ってくる。ここで第2図Aを見てみよう。図のように敵に対して2人のキャラクターが等距離にいるときは、必ず右側に向かってくるんだ。その他の場合でも右を優先して移動してくることが多いので第2図B～Eの例も参考にしてほしい。

それから敵はキャラクターと斜めにでも接触していればもう移動しないで攻撃に専念するから、一度離れるや正面にまわり込むようにしよう。こっちは斜めに攻撃できないからね。

さて、実際に戦ってみると、やはり右側の図、図のキャラクター（第1図参照）に負担が大きいのがわかる。それだけにPaladinの攻撃力とWizardの呪文は、かなり役に立ったハズだ。また、Lardがいつでもこの2人を守ってできるような位置をとっておくことも大切だから、よく注意することだね。

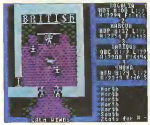
何度か戦闘をくぐり抜けると経験値もアップし、100ポイント稼ぐごとにレベルが1ずつ上がっていく。このレベルの値を100倍したものがＨＭ(Ｈ.Ｐ最大値)。レベル25以上は考えないので2500が上限）になるから、レベル1から2になったとすれば前（ひだりまえ）ＨＭは100から200、いっきょに2倍になるんだ。これはかなり大きいので、序盤戦は早いうちにパーティー全員をレベルアップさせることを心がけよう。でないとなかなか思い切った行動ができずに、死者をだすことになる。

それと、レベルが上がったら、必ずLord British（ロード・ブリティッシュ＝ブリティッシュ卿）に話しかけること！　ＨＭをアップしてくれるのは彼だから。話しかけるまではＨＭは変わらないんだ。

ところでこのBritish卿はかなり意地の悪いところがあるので、恐らく腹がよっぽど思うけど、命が惜しかったらけしてケンカしないこと。

以上の注意をよく守ってビシバシレベルをアップさせよう。そうそう、敵の攻撃を受けたからといってHealerのところで直してもちゃダメだよ。

ダンジョンへ行きましょう。



Lord Britishの王宮。ここでいつも話を聞いているのがウルティマⅥに登場する28人イオロだ。今回はあまり登場のない人物である。

II 金銭編

●地底に金あり 街には目あり

とかくどこの街の中でも要り用なのが金だけど、ソーサリアもやっぱりそうだ。武器・食料・情報のいずれも金がないと手に入らないし、人の命も金で買えちゃうんだから。現実社会よりも金の力が強いんじゃないだろーか。とにかくキャラクターの能力アップにも金がかかるんだから、金を稼ぐことはウルティマ世において不可欠といっていいだろう。

《第4表》 武器、防具の値段とポイント

Weapons	Pts.	値段
Hand	0	—
Dagger	1	5
Mace	2	30
Sling	3	60
Axe	4	125
Bow	5	350
Sword	6	200
2-H-Swd	7	250
+2 Axe	8	400
+2 Bow	9	1050
+2 Swd	10	800
Gloves	11	1200
+4 Axe	12	2700
+4 Bow	13	6550
+4 Swd	14	4550
Exotic	15	—

Armours	Pts	値段
Skin	0	—
Cloth	1	75
Leather	2	195
Chain	3	575
Plate	4	2500
+2 Chain	5	6130
+2 Plate	6	8250
Exotic	7	—

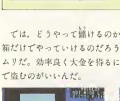
●攻撃成功率
この確率で相手に、はずれた場合は0～1後の乱数を作り、Dexより小さければHIT

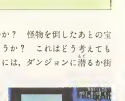
●攻撃力
Str×(0.5～1.5の乱数)＋武器のポイント

●敵の成功率
8より小さかった武器ポイント＋Sでの乱数が小さければ成功

●攻撃力
0から＋モンスターの基本値＋プレイヤーのHMD～Lvまでの乱数に、グランドなら10、町なら20、城とアンプロシアなら30が加算される。

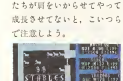
では、どうやって稼げるのか？　怪物を倒したあとの宝箱だけで食っていけるのだろか？　これはどうなんだも。ムリだ。効率良く大金を得るには、ダンジョンに潜るか街で盗むのがいいんだ。





武器の店。ここで防具を買えよう 武器の店。各種武器を扱かっている。SwordよりもBowを買おう。

まず街で盗むはうだけど、これは店の中にある箱をThief of Steal（スチール＝ぬすむ）コマンドを使って取るのが普通だ。これなら誰にかかるの配るなんだけど、もし見つかろうものなら街中のGuard（ガード）のお兄さんたちが同じゃからせてやってくる。よほどキャラクターを成長させてない、こいつらに捕まったらまず全滅するのでご注意しよう。



馬小屋。ソーサリアでも馬を売っているところはごく稀にしかない。800G ぽだが買っておいて損はしないぞ。

ウルティマ世では一度戦闘モードに入ったらどちらかが全滅するまで抜けだせないから、Guardと戦うハメになったら電源を切ってしまうのが無難だろうね。

Sコマンドは見つかったときにかくれがくれる気をつけてもらいたい。逃走用に馬を手に入れておくとかなり楽になるよ。

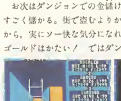
街の位置や城の位置は、この記事のあとのほうで紹介しているから見ておいてほしい。

各街や城のGuardの数は第5表を参考にね。

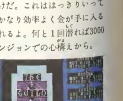
《第5表》 街や城にいるGuardの数

Britain	12
Castle of Lord British	14＋British
Yew	6
Montor West	21
Montor East	20
Moon	13
Grey	4
Dawn	8
Death Gulch	15
Devil Guard	9
Fawn	8

お次はダンジョンでの金儲けだ。これはほっきりいってすごく儲かる。街で盗むよりかなり効率よく金が手に入るから、実にソー快な気分になれるよ。何と1回潜れば3000ゴールドはかたい！　ではダンジョンでの心構えから。

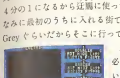


ダンジョン内部。このようにまるで迷路になっている。目の前のはしこを曲がればとりのフロアーへ行けるぞ。



これがKey, Gem, Torch, Powderを扱うキルド・シェップだ。特にKeyをTorchはたくさん買っておいたほうがいいぞ。

ダンジョンに潜るためには、Guild（ギルド）へ行ってTorch（トーチ＝ランプ）とGem（ジェム）を必ず買っておこう。特にTorchは風で消えるから途中で切れないよう、多めに買っておくべし。遠方で明かりがないと身動きできなくなるし、Gemはその時の全体図が見れるので、地図を作るときや道に迷ったときにすごく役に立つんだ。呪文でも代用はできるけど、地底での呪文の回復力は地上の4分の1になるから、ここぞ！と使ってしまうと後で困るぞ。ちなみに最初のうちに入れる街で Guild Shop があるのは Grey ぐらいだからそこに行って買うほうが。



やっぱ！　宝の山だっ！　これがダンジョンのいいところだね。

ダンジョンのいっこうは必ず金がたくさんかたまっている場所があることなんだ。全部で七つあるダンジョンのどれもが、一気に大金を稼ぐ際を持っているから、ダンジョン8周のすべてに行かなくても、その場所に行くだけで十分な稼ぎになるというわけだ。

ただ、問題なのは、大抵のダンジョンのそういった場所は中ほどに行きづらかったり、ダンジョンの深部にあるってことなんだ。ダンジョンはSへ行くとEvil（デビル）やDragonといった強力なモンスターが出現しやすくなっているので、弱いキャラクターではちょっと探検は難しだろう。

特にダンジョンはいきなりコンフリクト（戦闘モード）するから、低いレベルのままDragonになんかと出会ったりするとこれまた電源を切ることになってしまう。陽が浅くて、金のあるところを見つけておくといいだろう。

それとGremlins（グレムリン）には気をつけておいてほしい。こいつらは必ず Food（フード）を100も減らすので、非常にもったいないんだ。

III 情報編

●立ち止まっている奴が怪しい！

ゲームの中でも情報化社会は変わらないようで（ちょっと違うかな）、色々かざまわらないとウルティマンリーズはなかなか先に進めないし、そこでここでは基本的な重要情報の仕入れかたを教えよう。

情報を得られるところはほとんど街か城だ。時折ダンジョンの中で手がかりを知ることがあるけど、あくまで街が中心だといっていいだろう。

そして街の中でも、ちょろちょろと動きまわっている者より、1ヵ所で動かずにいる者のほうが、重要な情報を持っていることが多いんだ。

だから、そういう奴を見つけたら、ためらわず話しかけてみよう。

特に彼らは街の中の森や、建物のすき間などによく潜んでいるので、怪しげな場所は残らずチェックするのがよろしかろう。ただし、Guardの類いはあまり情報を持っていないようだよ。

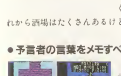
●酒場のチップは10単位で

大切な情報源の酒場。これは色んなことにおもりて、情報はとれるんだよ。

街の酒場の主人もけっこういろんなことを知っている。10ゴールド以上のチップをわたせばすぐ情報を教えてくれるから、1度話を聞きに行こう。情報の内容は10、20、30……というように10ゴールドごとに変わるので、ここで無駄金を使わないようにうまくチップを払うといいね。

それから酒場はたくさんあるけど、情報は同じだよ。

●予言者の言葉をメモするべし



重要情報を聞く神託所、オラクル。しかし金がたくさんいるとか。Dawn と Lord British の地にある。

ソーサリアの2か所に、予言者の居Oracle（オラクル）がある。ここはメチャ重要な情報を提供してくれるけど、そのかわり料金がバカ高いんだ。だから一度聞いたことは絶対メモしておくようにね。

それでもまだもったいないという人は第6表に予言内容を書いておくから、それをどうぞ。

《第6表》得られる情報と予言

酒場にて

12-19	Ambrosia. ever heard of it?
20-29	Dawn, the city of myths & magic!
30-39	The conjunction of the moons finds lore!
40-49	Nasty creatures hardly dare come there nowadays.
50-59	None return or so I am told, from the good, dark and cold!
60-69	Shrines of knowledge, shrines of strength, all are lost into the brink
70-79	Fountains fair & fountains foul all are found in dungeons deep!
80-89	EXODUS Ultima III which is nice? Now could it be
90-99	Seek ye out the Lord of Time, and the one way is a sure find!

予言者より

1	You'll learn of marks & playing cards & hidden holy shrines
2	Of marks I say there are but 4 of fire, force, snake & king
3	Learn their use in Devil Guard, or death you'll surely bring
4	Shrines there are again but 4 to which you go and pray
5	There uses are innumerable and dues throughout I say
6	The cards their suits de number 4, called spl moon death and love
7	Little the Mentors thou must go for guidance from stones
8	To aid thee in thy cryptic search, in dungeons thou must fare
9	There seek out the Lord of Time to help you if he cares

3 ウルティマIIIの謎

ここからは自分で謎を解いていきたい人は読まないほうがいいぞろう。どうしても解けなくなったときだけ見るように！

伝説の街 Dawn

この街は二つの月、トラメルとフェルッカが剪月になる短い間しか、その姿を現わさないんだ。しかも場所はソーサリアの南に広がる巨大な湖の中！ だから位置を正確につかんでないと、入るのは難しいよ。そこでパラレートしてもうと、城から西へ8ブロック、南へ35ブロック進んだところにあるよ。

何とこの街にはOracleをはじめGuildやStableといった珍しい店がそろっているだけでなく、強力な武器や防具のお店もあるんだ。+4 Bowなどはここでしか買えないので、全を控めて武器商キャラクターに買ってやろう。また、ここでは馬が簡単に盗めるから、今後のためにもぜひ盗っておくといい。Key で Stable の扉を開けて、馬に乗ってしまえばOKだ。Guardが追ってくるけど馬だから楽勝で逃げ切れるよ。それから酒屋の隣に重要な情報を探る3人のWizardがいるから、話しに行くように。

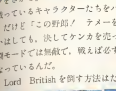
食料品の店、金の使いみちがないときはできるだけ多くの食料を買っておこう

ムーン ゲート

これはソーサリアの8か所にあり、それぞれ0～7の番号がついているんだ。この番号は剪月期を0とした月の状態に同調していて（第3図）、向かって左の月（トラメル）と同じ番号のゲートが開き、右の月（フェルッカ）の示す番号の場所へと移動するしくみになっている。

右の月は左の月のちょうど3倍の速度で満ち欠けの周期を繰り返しているから、各ゲートから行くことのできるゲートは第7表のようになっているんだ。ちなみにゲート0は ソーサリアの北西、Moon の虫の北の山脈の向こうに出現するので、そこから各ゲートへ飛んで場所を確認してみよう。

〈第3図〉月の欠け



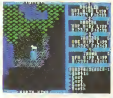
〈第7表〉各ゲートから行けるゲートの番号

0	1	2	3	4	5	6	7
1,2	3,4,5	6,7,0	1,2	5,6	7,0,1	2,3,4	5,6

よう。特にゲート5、6はおもしろいと思うよ。

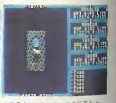
不死身のLord British

Lord Britishはレベル5、つまりH.Mを500までは気前良く上げてくれるんだけど、でもレベル6以上になってもお次の600にはなかなか上げてくれないんだ。悪魔の悪い彼はT＝マー

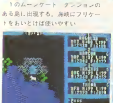


Moonの南のあたりで、もっとも強いやつ。ケ。

1のムーンゲート。ダンジョンのある島に出現する。海峡にフリゲートをおいておけばいいや。



2のムーンゲート。ここに来たらGemを使って自分の位置を確かめてみよう。



3のムーンゲート。敵は変わりとうなのであまり使わないゲートだな

4のムーンゲート。2のゲートとあまり変わらないところに出現する。

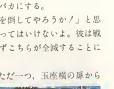
5のムーンゲート。うわっ！ 何だこれは？ すかさずGemで場所を確認。

ッをうがせ」などとわめき言を吐き、族の召集に応じて目夜戦っているキャラクターたちをがいっぱい。

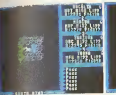
だけど「この野郎！ テメーを倒してやろうか！」と思いはしても、決してケンカを売ってはいけないよ。彼は魔獣モードでは無敵で、戦えば必ずこちらが全滅することになっているんだ。

Lord Britishを倒す方法はただ一つ、玉座横の扉から

6のムーンゲート。Devil Guardのいるところである。左へ進むとオオゴミ！？

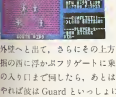


7のムーンゲート。これまたせまい場所に出るけど、ここはかなり運悪だ。

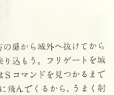


外堀へと出て、さらにその上方の扉から城外へ抜けてから振り西に浮かぶフリゲートに乗り込もう。フリゲートを城の入り口まで回したら、あとはSコマンドを見つかるまでやれば成はGuard といっしょに飛んでくるから、うまく射程におびき出して撃破しよう。ストレス解消にもってこい

城の横にフリゲートが浮かべていた。これを使ってさて何をする？



これは城の中の平屋け。平内には多数の連絡の部屋があるよ。地図でみると、ほうっておくが。



恐怖のコーモン解屋。Instant.ちゃん意の水責めにされている。火責めのほうに成しかけてみよう。

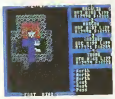
だ。

なお、1度城外に出てから再び城に入れば、もう Lord British は関係しているから心配しないでよろしい。それにマークをちゃんとつけてくれば H.M を上げてくれるよ。

EXODUSの廃城

周囲を山にさえぎられた海底洞窟湖と、その南を封じる地の底の大蛇。狂気に満ちたこの光景の中でひときわその姿を浮かびあがらせる破滅の魔城。それが悪魔なる闇の権化、EXODUSの棲む宇城だ。

この城をキミがはじめて目のあたりにしたとき、恐らく進入路について頭を悩ませることだろう。入口は水にはまれ、外壁へと続く水路には巨大な蛇が横たわってフリゲートの進入をこばんでいる。どうかしていのことでは城に



不死身なEXODUSの間城。所者のようにフリゲートがないと入れないケ。

足を踏み入れることすらままならないんだ。

さて、この蛇をどうやって越えるのかが、それには蛇のマークと、ある呪文が必要で、これらを使えば船こと蛇の向こうへ移動することができるんだ。これで、もう城へは入れるのがわかるね。マークはダンジョンで、呪文は Yew

DUNGEON
LOST CITY
FIELD
FIELD
FIELD

戦闘モードでは敵の動きのパターンを考えて戦わなくちゃいけない。また、この城の中の敵は、すべて8匹のフル・メンバーでグループを構成しているんだ。

だけど、最も恐ろしいのはそんなことじゃない、何ときこの城内では通常の武器がまったく役に立たないのだ！

そこで、伝説の特殊な武具EXOTICS（エクゾティクス）が必要になるというわけ。

このEXOTICSはウルティマIIIの中でも最大級の秘密で、個と武器の両方が存在しているんだ。この武器以外では魔城内で敵にヒットさせることができないので、これは絶対に入手しなきゃいけない。ソーサリアのどこかに埋まってるんだけど、手掛かりはDawnへ行けばわかるんじゃないかな（ちなみに個は武器のほうの存在を知らずに、Wizardと Clericだけのパーティーで魔城につき進んでいった過去がある）。

さてEXOTICSを装備したら、あとはEXODUSをさがして進むだけだね。だけど、歩いて行ったのではほとんどの怪物と戦うことになってしまうんだ。だからフリゲートで湾内に入ったら、ムーンゲートのある印辺に魔城への橋がわりに乗りつけてしまおう。そしてムーンゲートで大陸にもどったあと、馬に乗って南びここにくるんだ。そのまま城に乗り込めば戦いをかなり回避できるよ。

EXODUSに進むには城の右方の通路を行こう。2個のDragonタイプを倒し、4個のFloorを倒すとそこはもうEXODUSの目の前だ。キミは正面で不気味に明滅する四つのパネル……EXODUS。こいつを倒すには……？

数々の敵を倒し、太陽をくぐり抜けてようやくたどりついた到達なる頂点。明滅しているのはEXODUSだ！なんと正体はコンピューター！！しかも4体ある。

謎のマーク

さてさて、ウルティマIIIをプレイしたことがある人ならあのミナクスの城の要所要所に設置されていたバリアーを覚えているだろうけど、今回も個たちのがあちこちにあるのには気づいたかな？

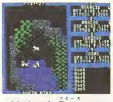
あのうっとおしい溶岩流と、まず習んながハマるというのフォース壁のことだ。前回は歩くごとにガバガバHPが減ったけど、このフォース壁を突っ込んだだけでガバガバ死の中キャラクターが地命してしまうんだから、さらにタチが悪くなっている。

溶岩流のほうも一歩につき50ポイントのHPを失う。レベルが低ければそれほど苦ではないにせよ、やっぱり H.Pが減ると不愉快だね。この溶岩流の中を歩かなきゃ開けない情報や、フォース壁を抜けないと行けない場所もあるので、当然これらの障害を無効にする方法があるんだ。

Devil Guardの街に行けばその手がかりがつかめるんだけど、行ってみたかな？　マークがどうのこうのと言ってるでしょ。

ここで思いだして欲しいんだけど、Lord Britishもマークをさがせと言ってたよね。それから魔城に進入するためにはマークを使って大蛇を越えなければいけないってのもあった。そう、ソーサリアで自由に行動するにはこの

Mark of Fire（マーク・オブ・ファイア）
Mark of King（マーク・オブ・キング）
Mark of Snake（マーク・オブ・スネーク）

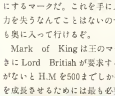


これがDevil Guardの町。多くの建物が続いている。名前の名前からDeath Gulchと関連よがたな。

Mark of Forceの四種のマークが必要なんだ。このマークを身につけたキャラクターは、それぞれの特殊な力を持つことになる。

Mark of Fireとは火のマーク、つまり溶岩流を無効にするマークだ。これを手に入れてしまえば、もう気で休力を失うなんてことはないので、溶岩の道だっていくらでも奥に入って行けるぞ。

Mark of King は王のマークだ。レベル5を越えたときにLord Britishが要求するマークが、これなんだ。これがないと H.Mを500までしか持てないから、キャラクターを成長させるためには最も必要だといえるだろう。



森に潜まれた怪獣の死　Yesの Escapeがいいからってこれを倒してばかりいちゃダメよ。

ダンジョンで見つかるとっても熱そうなロッド。さわるとあちゃ！ばっかりだったら、いや、待て よ、ベンゴルもかが残ってるク

このマークをLord Britishに示せば、H.Mはレベルの上昇とともに2500まで増大可能になるんだ。一番目に身につけるべきマークだね。

Mark of Forceとは、直訳すれば力のマークだけどあのフォース壁を抜けるために絶対必要な通行手形みたいなものだ。フォース壁を無力にする能力があるので大のマークと似ているようだけど、何しろフォース壁はソク命にかかわるだけに重要性がケタ違いなんだ。

特にEXODUSの魔城では一面の溶岩に加えて、あちこちにフォース壁がはりめぐらされているから、EXODUSを倒すには必ずキミに入れなければならない（他のマークなら、運が良ければ手に入れなくてもラストまで行けるんだけどね）。

そして Mark of Snake。これは蛇のマークだ。EXODUS城の侵入口を護る番人、地の底の大蛇を越す力を与えてくれるのがこのマークなんだ。とはいえ、このマークだけではとてもそんな力は発揮できない。もう一つ、ある呪文と組み合わせた時にはじめて、その秘められた能力を使えることができるんだ。

ではその呪文をどこで知るのか？　もし君がすべての街を巡ったのなら、どこかでClericに同された門神を目にしたハズだ。その中央へ行って祈ってみよう（シャレじゃないよん）。

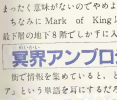
ところでマークはどこで手に入れるか知ってるかな。店なんかじゃ売っていない。もちろん怪物が持ってるわけがない。というよりも、このマークは根本的に受け渡しのき（アイテムじゃないよ）だ。キャラクターの身体に刻み込まれる結印のようなものと考えるのが一番近いだろう。

ダンジョンに潜ると、ところどころで熱いロッドが見つかる。これをキャラクターにさわらせると、そのロッドの持つ固有のマークがきわった者に力を与えられちゃうのだ。ただし1回さわるごとに50ポイントのH.Pが減っちゃうから、少くとも H.Pが51あるときにさわらせないと死んでしまうぞ。同じキャラクターに何度も触らせるというのも、まったく意味がないのでやめよう。

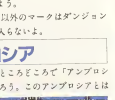
ちなみに Mark of King以外のマークはダンジョン最下層の地下8階でしかすに入らないよ。

冥界（めいかい）アンブロシア

街で情報を集めていると、ところどころで「アンブロシア」という単語を耳にするだろう。このアンブロシアとは



火炎の海上を安心歩いている。燃やされるものを見ものだなあ？　試してごらん。



「はっ、ここはどこ？」　神通は表にやられまして　ょう、ここか冥界アンブロシア。第のマーク だ。

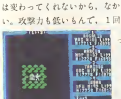
アンブロシアを倒、右下を右下が段階で迷路はこんなっているのだから、ここを越えないと地上にもどれないぞ。

ギリシア神話で「神の食物」という意味で、食べると不老不死になるといわれているんだ。

ウルティマIIIにおけるアンブロシアはこの意味を象徴的にとらえたものになっている。キャラクターの戦闘力や、EXODUSの破壊に直接関わってくるだけに、不死にたとえたとしても不思議はないだろう。

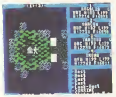
さてさて、しばらくウルティマIIIをプレイしてみるとわかると思うけど、キャラクターの能力が初期値では Orc や Skeleton といった雑魚モンスターにさえ苦戦するだろう？

それにレベルをいくら上げても Strength や Dexterity は変わってくれないから、なかなか敵に攻撃がヒットしない。攻撃力も低いもんだ。1回戦闘モードに入ると敵をす



Strength が当たっていれば一人ずつ相当カアップ間違いなし。

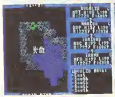
べて倒すまでが、かったるくてしょーがないんだ。Daemonなどを倒すのもかなりきびしいし。ましてや Devil、Dragonといった強力キャラクターに出会ったら全滅のおそれもある。



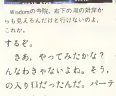
Intelligenceの寺院、北西の奥でにある。

G以上のスペルを使えないし、いったいどうしたらいいのかしら？

そんなときはフリゲートに乗っての大海に飛び込み、使えないキャラクターを殺してしまおう。気持ちがスッと



Wisdomの寺院、北下の道の奥深かっも見えるんだけど行けないのよ。これが。



Dexterityの寺院、南東の岸辺から船を乗って行くべし。

すると。

きあ、やってみたかな？　キャラクターは全員死んだ？　んんちゃちゃいよね。そう、あの謎の冥界アンブロシアへの入り口だったんだ。パーティーはその岸辺に投げ出されているわけ。

ここに来たらまずGem か VIEDAの呪文でアンブロシアの全図を把握しておこう。かなり複雑な迷路状になっているのがわかるね。

全体を確認したら、いよいよ冒険の旅に出てみよう。その前に Key があるかどうか確認しておいてね。アンブロシアの各所には Key などは使用しない Door が設置されているから、これがないと冒険がはじまらないんだ。

さて、あちこち探険してみると、全部で4か所に奇妙な Shrine（シュライン＝寺院）があるだろう。Enter してみるとわかるけど、これこそがキャラクターの能力を上げてく

れる魔法の寺院なんだ。四つの寺院がそれぞれStr, Dex, Int, Wisを上げる力をつかさどっていて、100G.Pにつき1ポイントの能力を与えてくれるよ。

ただし、その極致の最大値以上には上げられないし、金がなければどうにもならないぞ。これがウルティマIIIで必ず重要となる所以なんだ。

どんどんG.Pを稼いで地上とアンブロシアを往復し、キャラクターのパワーアップをはかろう（でもThiefやFighterのInt やWisとか、Wizardの Wisなんかに金をつぎこんでも何にもならないのでやめようね）。

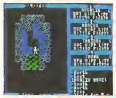
ところでこのShrineにはもう一つ重要な秘密が隠されているんだ。EXODUSをソーサリアから消滅させるアイテム、すなわち4枚のカードをここで手に入れられるんだよ。Str の寺院では愛のカードを、Dex の寺院では太陽のカードを、Int の寺院では月のカード、そしてWisの寺院では死のカードを見つけることができるんだ。

これもマーク同様受け渡しのきかないアイテムだけど、1パーティーに1枚あればOK。このカードをOOすると EXODUSを永久にソーサリアから消滅させられるぞ。ただしカードを見つけるには少しばかり工夫がいるから、頭を使ってね。地上に帰るにはまた沼の中に飛び込めばいいんだけど、フリダーストは？　こわれて沈んだんじゃないの？　でも御安心。東と西の海岸に海賊船がいるから、乗いとってしまおう。

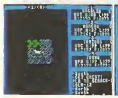
アンブロシアについて最後になっちゃったけど、ここは地表と違って M.P の回復や食料の減りが4分の1になる。つまりダンジョンや町の中と同じなんだ。だから敵に出会っても、あんまりスペルは使わないほうがいいよ。

ダンジョン

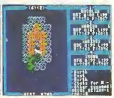
ソーサリアには全部で七つのダンジョンがあって、各所に、さまざまな情報やマークが隠されているというのは前に述べたね。しかしダンジョンにはもっと身近で大切なものがあるんだ。それは地底深くわき出る水。ところどころで誰が飲むかね？　とだずねてくるぞ。



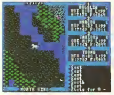
神秘的な音楽のPinnian Depthのダンジョン。ここはフロアー1にマークがある。



Dardint Pitの入口。気にもっとも近いダンジョンだ。



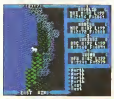
滑剥表に属されたダンジョン。別名地獄の穴。難易度も高いが重要だ。



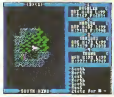
1のムーンゲートのすぐにある海賊のダンジョン　上の門の出現時決事だ。

これがその泉なんだ。なんとこの泉には妖精が住んでいて、HP を H.M までもどすという、Healer と同じ力を持っている。泉はいくら飲んでもなくならないから、うまく利用すれば全を使わずにいつでも体力満タン、という具合でゲームがすすめられるぞ。

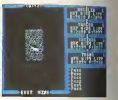
ただし毒の泉や体力を減らす泉もあるので、何でも飲め



Moses of Montoの、Clericがいないからかりのんどうなダンジョンだ。しかもキーレンジが強烈物語るたいだな。



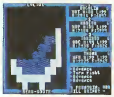
入ったとたん、「書が有たちよ、暗闇へようこそ！」とのたまうダンジョン。しかしさほど難しくない。



これこそTime Lordの持つダンジョンだ。行きたければもうわかってるね。

ばいいってもんじゃない。ちゃんとどれが毒でどれが飲めるかを確認しておくべし（結局一度は飲まなきゃわかんないんだけどね）。

これらのダンジョンの中の一つの奥深くに、最も重要な



ダンジョン内の最も、国の1人を捕虜にして隠しているいの部分より。あぁっ！

情報を持つ人物・Time Lord が潜んでいるぞ。彼はカードの使いかたを教えてくれるので、絶対一度は会わなきゃいけないんだ。彼の情報なしでEXODUSはとけないと思ってほしい。ただしメチャクチャ行きにくいぞ。

この神々しい姿がTime Lordだ。情報をもらうすと姿を消してしまう。

呪文の効能

ウルティマ III とは Wizard 系のスペルと Cleric 系のスペルが、それぞれ16種ずつある。つまり32種もの魔法があるわけだ。しかしながらマニュアルの解説では意味不明な点がてこぶる多いので、使いかたがわからないこともしばしば。そこで各種呪文の正しい用法を書いておこう。これさえ読めば君も一流魔術師さっ！

まなお、呪文によって使える場所が違うので、各呪文名のあとに以下の記号を付けておいた。

Ⓐ、すべての場所で使用可能。

Ⓢ、ソーサリア地表のみ。

Ⓒ、戦闘モードのみ。　Ⓓ、ダンジョン内のみ。

Lord Britishの城とその城下町。この辺の敵は私の努力の結晶だが意味のない行為である。

Sorcererスペル (Wizard)

A:00　REPOND……Ⓒ

Orc の類にのみ有効なスペルで、マジック・ポイント使用度は0。それだけに失敗することが多いので、あんまりあてにはならない。まあ成功すれば、めっけもんという気持ちで気軽にかけてみよう。ただし戦闘1回につき一度しかチャンスはないので、失敗したらもうあきらめてね。

このスペルは全ての敵を同時に攻撃しヒットしたOrc類は強実に倒せるんだけど、全部にヒットするとは限らないよ。

Montor East と West。ここは必要が無しいんだ。同感黒もある。

B:05　MITTAR……Ⓒ

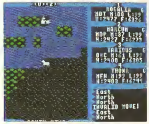
通風位置にある敵に投げかけるタイプのスペルの中で敵も威力が低い。しかし敵が撃てるのでキャラクターたちが弱いわけはかなり役に立つぞ。敵に当たれば必ずヒットすると、ときには強敵も一発で倒してしまうこともある。スタート時の Wizard の強力な武器だ。

C:10　LORUM……Ⓓ

ダンジョンで Torch の代用になる。だけどかなり短いあいだしかもたないから、やっぱり Torch を使ったほうがいいと思うよ。風で消えちゃうし。

D:15　DOR　ACRON……Ⓓ

ダンジョンで1階下のどこかに移動するスペルだ。移動先は宝箱やハンゴなどのない空間に限られている。奥深くまで潜るのが面倒なダンジョンは、こいつでパーッと下がっちゃえ！



海上都市Fawn。船がないと行くのはムリ。

E:20　SUR　ACRON……Ⓓ

DOR　ACRON とは逆に、上の階へ移動するスペル。早く上に行きたいときに便利だぞ。地下1階で痛えた時はそのまま地表に脱出できる。

F:25　FULGAR……Ⓒ

MITTAR の1ランク上のスペル。5回分の M.P を使うだけにかなり強力にはなっているけど、おうおうにして MITTAR を5回使ったほうがいい場合が多いので、まあ素早く倒したい敵などに使うくらいがいいだろう。

Death Guild。ここも私の検索しがほしいところ。この町は一風変わってるぞ。

G:30 DAG ACRON……B

パーティを一瞬のうちに泥の位置に（ただしGRASS地帯のどこか）移動させるスペル。強敵に追われたときなどに便利だけど、どこに出現するかわからないのでかえって悪い情況におちいることもあるぞ。ムーンゲートなどで行き来する狭い地域から、大陸の平野部に出るためなどに使うのもよろしい。馬に乗ったままでも使えるけど、フリゲートはダメだよ。

H:35 MENTAR……C

FULGARよりさらに強化されたスペルで、Guardのような敵なら敵でも一撃で倒せる。しかしこれも M.P をかなり使って1匹にしか攻撃できない呪文だから、M.P にゆとりがあるとき以外は使わないほうがいいぞ。

I:40 DAG LORUM……D

LORUMを強化したあかり。Torch と同じくらいの時間はもつけど、30ブールぞろ本買える Torch を情しむよりは、M.P を大切にしたほうがいいだろう。

Moon。平和的な町だ。このモノの由来はムーンゲートが近いからかな？

J:45 FAL DIVI……A

これを唱えるとCleric スペルを使うことができるけど、M.P の残数次第つかめない呪文なのがガン。たとえ M.P が99あったとしても、これを唱えただけで54まで減ってしまうから、A から K までの Cleric スペルしか使えないことになるんだ。

M.P の減りが激しいだけに、G、H、I 以外の使用は考えもの。気をつけて使おう。

K:50 NOXUM……C

REPOND は Orc 類にしか効かなかったけど、このスペルはどの敵にも有効な同時攻撃の呪文だ。この呪文からはWizard しか使えないだけに、非常する呪文の一つだぞ。というのも、敵グループ すべてに打撃を与える呪文の中で、最も M.P の消費が少なくてすむんだ。

まあ、MITTAR より少し強力なスペルが、敵グループに降りそそぐ。ちょっとしたDaemonクラスでさいなくたってもイケる。

ただし呪文の効果から漏れる敵も数匹はいるので（これは同時攻撃スペルのどれにもいえることだ）、敵が5匹以上でパーティーを組んでいたときに使うと効果的だぞ。

対面的に体の悪いゴーストGuardも生要死に追跡だらけた。実際は ないけどね。

L:55 DECORP……C

MITTAR、FULGAR、MENTAR といった、単数の敵に対する Wizard スペルの最高位にあるのがこの DECORP だ。55 も M.P を消費するだけあって、Lord British 以外の敵は確実に倒してくれる。ヒーローもの必殺技に相当するスペルといえるだろう。でも、たいていの敵は MENTAR でこと足りるから、ほとんど使うことのない呪文だね。

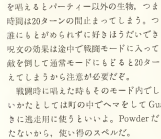
Death Gulchの名場面集だ。入り口にDaemonがいるのでDeal Guardだと思っちゃ ってしまう。Guardは金をやらないとこわい。

M:60 ALTAIR……A

Guild で買える Powder と同じ働きをする呪文だ。これを唱えるとパーティー以外の生物、つまり敵や町の住人の時間は20ターンの間止まってしまう。つまりパーティーは誰にもとがめられずに好きほうだいできるというわけだ。呪文の効果は途中で戦闘モードに入っても継続するけど、敵を倒して通常モードにもどると20ターン過ぎなくて消えてしまうから注意が必要だぞ。

戦闘時に唱えた時もそのモード内でしか効果はないな。使いかたとしては町の中でへやをしてGuardに囲まれたときに逃走用に使ちといいよ。Powder だと10ターンしかもたないから、使い得のスペルだ。

ただし、EXODUS 城内では効果がないので、使わないこったね。



ここまで入ってはじめてDeath Gulchとわかる。「死の谷間」とは正に地獄なことで。

N:65 DAG MENTAR……C

NOXUM と同じく多数の敵に対して一時に打撃を与えるスペルだ。すべての敵に MENTAR が作用するとあれがばかりやすいだろう。こいつを使えばたいていの敵グループは壊滅的な打撃を受けるぞ（Devil や Man-O-War はちょっとキツイかも……）。使用上の注意は NOXUM と同じだ。

O:70 NECORP……C

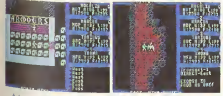
このスペルは敵グループの H.P のほとんどを奪い取る効果があって、NOXUM などと違い、全員に確実にヒットするぞ。ただし必ずかすかの H.P を残すので、絶対に殺すことはないよ。それにや殺に立たないじゃん、などと思うかもしれ、この呪文が実は最も重要な役目を持っている。

ここでちょっと思いだしてほしいのは、ウルティマIIIでは モンスターを倒した時に与えられる経験値が、とどめをさした者にしかこないということだ。これはパーティー全体に均等に経験値をくれる大部分のロールプレイと違い、非戦闘的なキャラクターがうまめてレベルアップしぐらいんだ。ウルティマIIIでいえば Cleric を始めとして、Druid、Alchemist、Illusionist といった同時攻撃呪文を持たず、かといって Bow のような飛び道具も使えないクラスの連中のこと。

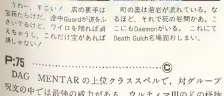
Cleric は M.P が70になればスペル O が使えるのでグンと成長しやすくなるけど、やはり冷遇が苦しい。そこで役立つのがこの DECORP なんだ。まず底辺きせないキャラクターからの Dex を上げて（50以上ね）おき、Dagger をたくさん持たせてやろう。そして Wizard に NECORP をかけられて死にかけている敵を攻撃させるんだ。

普通一撃で死ねかり、Dagger 1 本 5 GP とひきかえに経験値を手に入れられることになる。

この手を使えば後発のキャラクターたちも簡単に成長させられるぞ。ちなみに Guard を倒すのが一番効率がいい（経験値は15ポイントあるし、呪文・ポイズンを使わず、必らず8人でグループを組んでいる）。がんばって全員レベル25以上にしてくれ！



うわー、すごい！宝箱だらけだ。金中Guardが消えいさいてるけど、ワイロを贈れば通えちゃう。これだけ宝がある ほど嬉しくない？



町の表は港近が荒れている。なるほど、それで死の谷間かあ。ここにもDaemonがいる。これにて Death Gulchを地獄外しまし。

P:75……C

DAG MENTAR の上位クラススペルで、対グループ呪文の中では最強の威力がある。ウルティマIIIのどの怪物も、このスペルの前にはひとたまりもないぞ。ただし M.P を大量に使用するので、Devil のような強敵が多数のときに使うにかずる。

使用にあたっては NOXUM と同じ注意をはらってほしい。

Prayer スペル（Cleric）

Cleric 系スペルの大半は他のロールプレイング・ゲームの例にもれず、治癒（ちゆ）タイプの呪文なんだ。また、Wizard 系のスペルと効力がまったく同じものがいくつかあるから、説明を省いてるものは Wizard のほうをみてね。

A:00 PONTORI……C

Wizard スペルの REPOND とほとんど同じタイプの呪文だ。違うところといえば Orc 類にかなく、Skeleton 類にしか効果がないという点。それ以外はまったく同じだからSkeleton 類に出会ったときには REPOND と同じノリで使ってみよう。

B:05 APPAR UNEM……A

Chest にしかけられたワナを解きませることなく解除するスペルで、Chest とキャラクターが重なっているときに使用する。Get コマンドと違い、失敗しても M.P が減るのがワナにひっかからないのこの呪文のいいとこで、特にゲーム・スタート時は Thief の Dex が低くだけに役に立つ。また、Thief の Dex が高くなっちゃえば使わないスペルだけどね。

C:10 SANCTU……A

このスペルを唱えられたキャラクターの H.P を30ポイント前後回復してくれるんだけど、早い話こんなのは焼け石に水で、最寄りのダンジョンに潜り込んだほうがはるかにてっとり早い。同様の泉の水なら一気に H.P をフル・チャージできるし、失うものは何もないなど、いいことずくめだしね。この呪文が役に立つときっていは、戦闘中に誰かが死にかけているときに命をつなぐ場合ぐらいだ。

D:15 LUMINAE……D

Wizard 系の LORUM と同じ。こっちのほうが5ポイント余分に M.P を使用してしまうぞ。

E:20 REC SU……D

Wizard 系の SUR ACRON と同じ。

F:25 REC DU……D

Wizard 系の DOR ACRON と同じだけど、10ポイントも M.P 使用量が大きいので、こちらは使わないほうがいいよ。

G:30 LIB REC……D

ダンジョンで同じ原始の別の場所に移動するスペル。他のダンジョン内移動スペルと同じく、移動先は何もないスペースにかぎられている。ダンジョンの中には一度奥深くまで下がらないと行けない場所など、まともに攻めたらうちのめかないものもあるので、この呪文はけっこう役に立つぞ。

H:35 ALCORT……A

Pincher や Devil、Man-O-War などの敵や、Gas Trap、毒の泉などにひっかかってしまい、キャラクターがポイズン状態になったときに使う解毒の呪文。毒は H.P をズバズバと奪いとるので、早めに治療が必要な低レベルのキャラクターにはこのスペルをかけるといい。他にも解毒の泉や Healer で直すことが可能だけど、何せ Healer は1回100G、P もとるし、ダンジョンが遠いときなどもある。

このスペルが使えるときはなるべく早いうちに解毒するのがベスト！

I:40 SEQUITU……D

ダンジョンの深部から一挙に地上へ脱出する非常に便利なスペル。地下8階でマークをさがしに行ったときなどはこれを唱えてひょいと帰ってきてしまえばいいんだ。地下では M.P の回復が遅いだけに、Wizard などが M.P を切らしたときはこのスペルで逃げてしまおう。

J:45 SOMINAE……D

Wizard 系の DAG LORUM と同じ、というよりさらに使いものにならないスペルだ。使っちゃダメね。

K:50 SANCTU MANI……A

SANCTU を強力にしたものの、今一つ強力になってないスペル。SANCTU のほうが回復度が高いことけあるので、これを1回かけるよりは SANCTU を5回かけたほうが絶対にいいぞ。

L:55 VIEDA……A

Guild で買う Gem と同じ役割を持つスペル。つまりその地域を真上から見た図が見れるわけだ。地上ならどこで見てもソーサリア全図が、町中なら町の全図が、そしてダンジョンではその階の見取り図が画面に映される。マッピングには欠かせないスペルだ。

H:60 EXCUUN……C

Wizard 系の DECORP と同じく一撃必殺の威力を持つスペル。やはりこちらも1匹にしか効果はないから、あまり使い道はないだろう。

N:65 SURMANDUM……A

死者を蘇らせるスペル。失敗すると灰にしてしまうが、Healer で500G、P払うぐらいならこっちを使おう。何せ灰と化したキャラクターでも復活させる手があるんだから。

O:70 ZXKUQYB……C

Cleric スペル中ただ一つの多数攻撃スペル。威力は Wizard の DAG MENTAR より少し強いぐらいだろう。このスペルが使えるようになると Cleric のレベルアップが楽だぞね。使用上の注意は NOXUM を参考にしてちょーだいね。

P:75 ANJU SERMANI……A

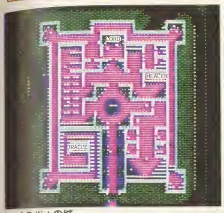
灰となった仲間を現世に呼び戻すスペル。ステータスの状態が A (ash) と表示されている者を生き返らせてくれるけど、実際灰になるキャラクターは補なのでこのスペルもあんまり使わないなあ。

でも Healer で800G、P払うよりはこっちを唱えよう。失敗は今までのところ1回もないよ。

※ダンジョンでの M.P 回復についてだけど、実はモンスターは何もないスペース（ダンジョン内移動スペルの飛び先と同じ条件）にしか出現しないんだ。つまりかつぎの宝箱のある場所でパスし続ければ、戦闘をすることなく M.P を増やせるぞ（Food は減るけどね）。ただし Trap や Gremlins は一度踏み込むと消えてしまうので使えないよ。

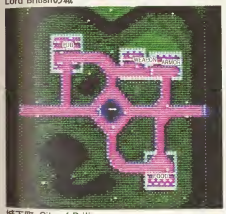
さて、魔法の使いかた、おわかりいただけたかな？　とにかく使えない場所でスペルを唱えるのはやめておこう。それと M.P のアップは、Wizard を先にした方が何かと便利だぞ。NECORP も使えるしね。

街，城の全体図を写真で紹介しよう！

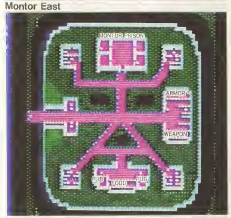


Lord Brilishの城

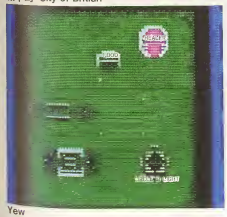
Montor East



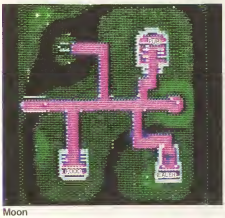
城下町 City of Britian



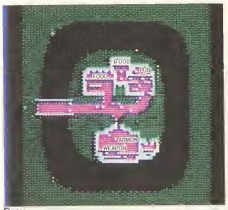
Montor West



Yew



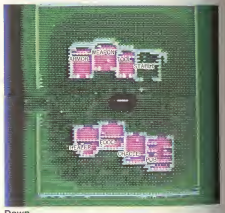
Moon



Grey

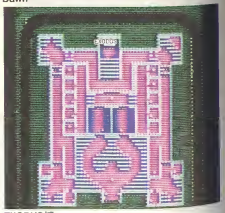
Fawn

Devil Guard



Dawn

Death Gulch



EXODUS戦

ULTIMA III DUNGEON マップ集

それでは、このゲームで、重要なポイントであるダンジョン（地下迷宮）のマップを紹介しよう。場所の状況は色で示しておいたので、参考にしてほしい。

なお、マップ中の図はドアをあらわし、⇕はシークレット・ドア（通りぬけられるかべ）、↓が下がる階段、↑が上がる階段をあらわしている。↕は上下用だ。

タンジョンは A～G まで 8 層ずつあり、Fountain（ファウンテン＝泉）や障害となるもの等がある。

Fountain には Heal（ヒール＝傷を直す）、Unpoison（アン・ポイズン＝毒消し）、Energy Drain（体力にダメージを与える）、Poison（ポイズン＝毒）の 4 種がある。

その他には Chest（チェスト＝箱）、Strange Wind（不思議な風、トーチの炎を消す）、Gremlins（グレムリン＝食量をぬすむ）、Trap（トラップ）が設置されている。

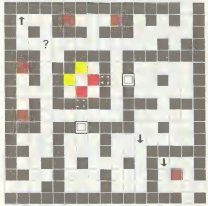
また Message（メッセージ）を受け取れる場所もあるから、よくさがしてみよう。

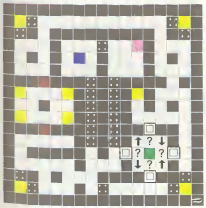
Mark（マーク）では焼けた鉄によって、烙印が押される。

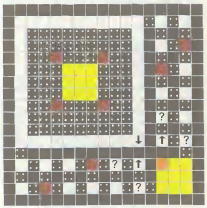
ともかく、しんちょうに歩きまわることをおすすめしておく。

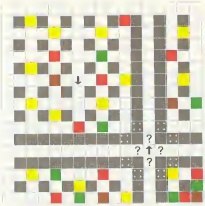
DUNGEON: A

Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire, king, Snake, Force)

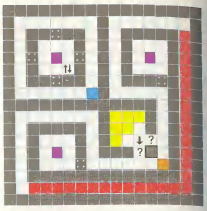

FLOOR1: DARDIN'S PIT


FLOOR2: SECRET SLIDES!

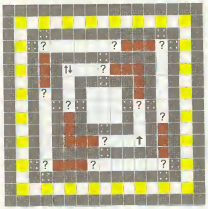

FLOOR3: BEWARE TRAPS!



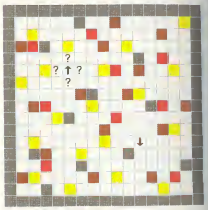
FLOOR4: EVER ADVENTURE!



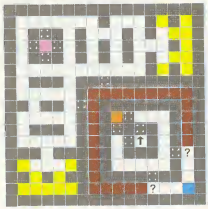
FLOOR5: GREMLINS!



FLOOR6: CIRCLE DEATH!



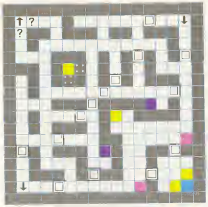
FLOOR7: COLLASAL CAVERN!



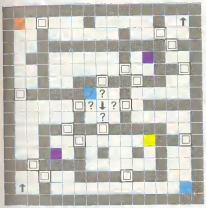
FLOOR8: TRAPS TO GOLD!

DUNGEON: B

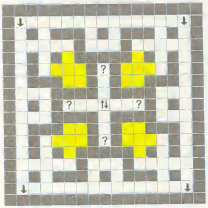
Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire, king, Snake, Force)



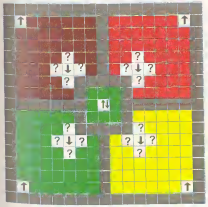
FLOOR1: PERINIAN DEPTH



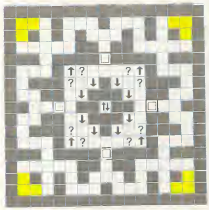
FLOOR2: GO BACK!



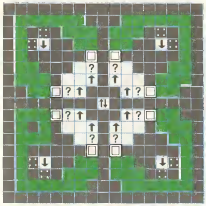
FLOOR3: NOT HERE!



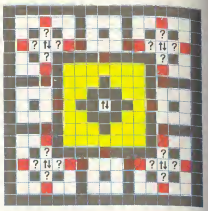
FLOOR4: QUARTER EACH!



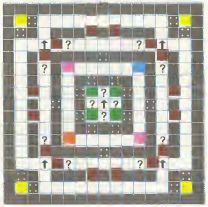
FLOOR5: DEATH AWAITS!



FLOOR6: MAP WELL!



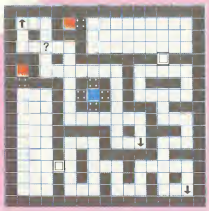
FLOOR7: GREMLINS!



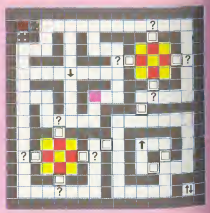
FLOOR8: GO BACK!

DUNGEON: C

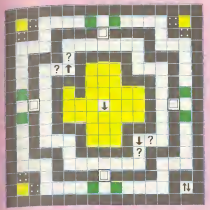
- Chest
- Strange Wind
- Gremlins
- Trap
- Heal
- Unpoison
- Energy Drain
- Poison
- ? Message (each Floors)
- Mark (Fire, king, Snake, Force)



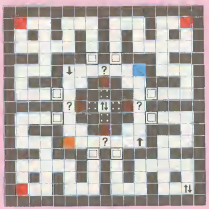
FLOOR1: TIME AWAITS!



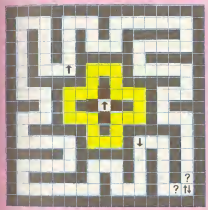
FLOOR2: GREMLIN GOLD!



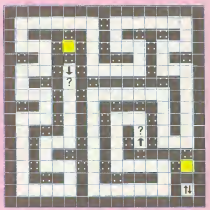
FLOOR3: GOLDEN CENTER!



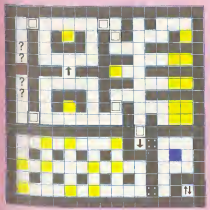
FLOOR4: STAIR TO HEAVEN!



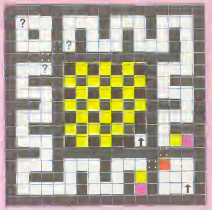
FLOOR5: TIME RUNS SHORT!



FLOOR6: LONG MARCH!



FLOOR7: TRAP!



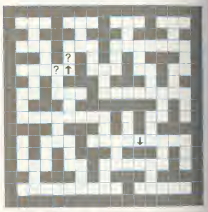
FLOOR8: VERY NEAR NOW!

DUNGEON: D

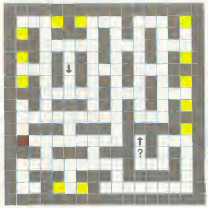
Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire, king, Snake, Force)

FLOOR1: BEWARE, THE FIRES OF HELL!

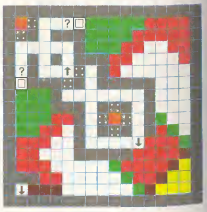
FLOOR2: TRAPPED DOOR!



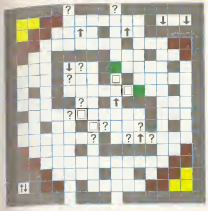
FLOOR3: TWISTY MAZE!



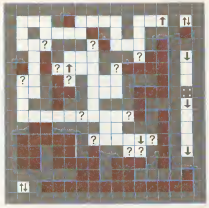
FLOOR4: WINDY WALK!



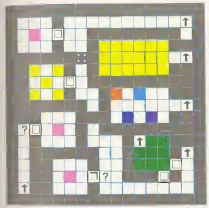
FLOOR5: GREMLIN CITY



FLOOR6: DEVILS DEN!



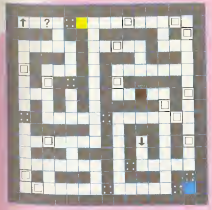
FLOOR7: GO BACK! PITS!



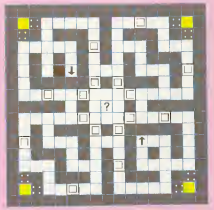
FLOOR8: CHAMBER OF FIRE!

DUNGEON: E

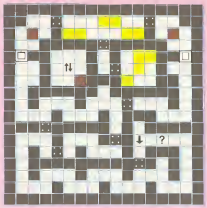
Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire, king, Snake, Force)



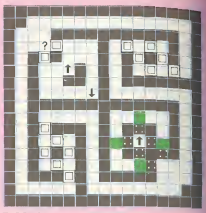
FLOOR1: WELCOME FOOLS, TO YOUR DOOM!



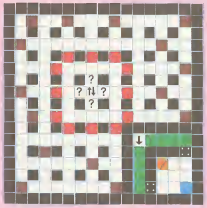
FLOOR2: SECRET CORNERS!



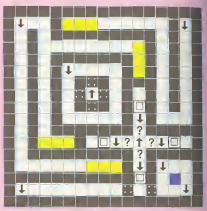
FLOOR3: TRAPS & TREASURE



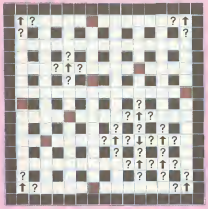
FLOOR4: BEWARE THE WINDS



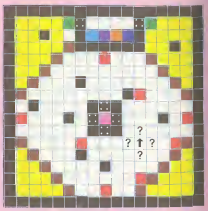
FLOOR5: DANGER!



FLOOR6: MAP WELL!



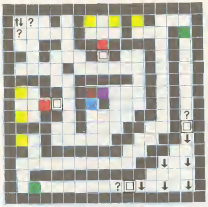
FLOOR7: REACH UP!



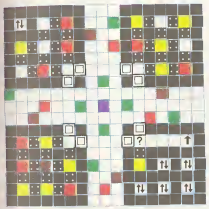
FLOOR8: WINDY SECRET

DUNGEON: F

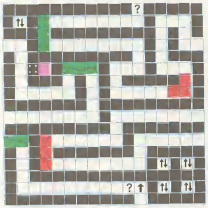
Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire, king, Snake, Force)



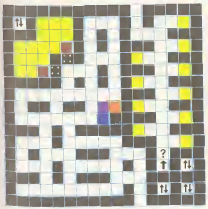
FLOOR1: MINES OF MORINIA



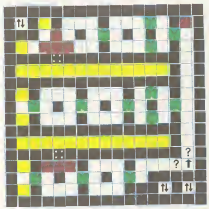
FLOOR2: TERROR TUNNELS!



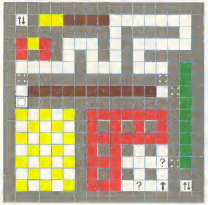
FLOOR3: LONG MARCH!



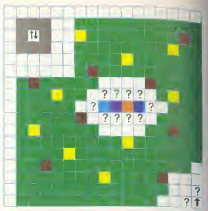
FLOOR4: MISTY MINES!



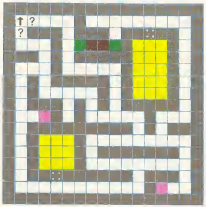
FLOOR5: MINES OF MADNESS



FLOOR6: G.T & G!



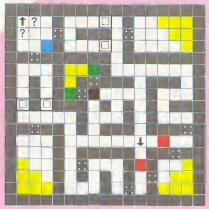
FLOOR7: DARK PREVAILS



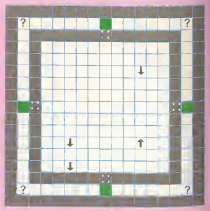
FLOOR8: DRY HOLE

DUNGEON: G

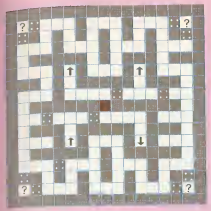
Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire, king, Snake, Force)



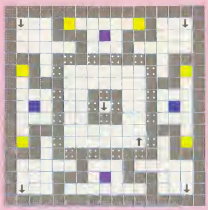
FLOOR1: CLUES TO FOLLOW



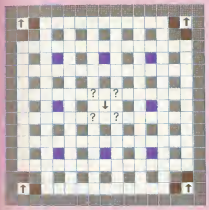
FLOOR2: (INSERT)CARDS INTO EXODUS!



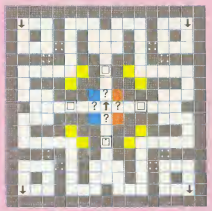
FLOOR3: (SEARCH)THE SHRINES!



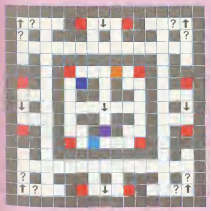
FLOOR4:



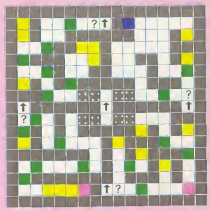
FLOOR5: DON'T DRINK!



FLOOR6: DON'T DRINK!



FLOOR7: GREMLINS!



FLOOR8: WINDY GOLD!

ULTIMA III 全体マップ

①CASTLE OF LORD BRITISH

②HOLY CITY OF MOON

③CITY OF FAWN

④MONTOR WEST

⑤BRIDGE GUARD

⑥DEATH GULCH

⑦MONTOR EAST

⑧CITY OF GREY

⑨CITY OF YEW

⑩CITY OF BRITAIN

フィナーレ

さあ、ヒントはそろった！　これでもう楽勝でEXODUSをクリアできるよね。ぼくはこの2ヶ月間ずっとこればっかりやってたんだ。ずいぶん時間がかかっちゃったけど、ようやくエンディングにたどりつけたのだ。

プレイしおわってみると、やはり多少アップル版とは違うところがあったのでここにあげておこう。

日本版ウルティマ三の最終画面。このあと映画のように制作スタッフが出てきれる。

①H.Pが50ポイント多い

これはたいしたことじゃないけど、レベルの低いうちは50ポイントは大きいね。

②ロッドに触れたときに失うH.Pが半分の25ポイントですむ……これはあとのはなしだ。

③ダンジョンに多少の変更がある

ウルティマ三の迷路は呪文でひといひとい移動できるから、違う部分で迷ってもたいして困らないけど、一つだけ重要な違いがあるんだ。アップル版では2か所あったMark of Snakeが、なんと1か所しかないのだよ。

④テレポート系の呪文の飛び先の制限がなくなった

何をいっているのかないって？　でもけっこう大切だよ。たとえばWizardのスペルGを唱えると、アップル版では草地にしか現れなかったのが、森や荒ちこも現れるようになって、同様にダンジョンでの移動スペルも、飛び先がグレムリン地帯のままだったのだったり、ワナだったりする危険がでてきてるんだ。これらの呪文の使用はなるべく気をつけるようながけてくれ。

⑤アンプロジアのパーティーは常に1人だ

渦にまきれて行くアンプロジアだが、そこにも色々な仕物たちがいるね。でも88版ではラッキーなことに敵が1匹だけでパーティーを組んでいる。簡単に倒せるぞ！

⑥金、食料の受け渡しが1000の位まで一度に行なえる。

アップル版は99が一度に受け渡せる最大量だ。これがなり不便だったのだけど、この改良はうれしいね。

⑦敵パーティーの移動順が違う

アップル版の図は前に示したけど、日本版ではあの番号が変えてあるので第④図を参考にしてくれたまえ。

と、まあだいたいこんな違いがあるんだけど、プレイするのに大きな影響はないぞ。キミたちもどんどん日本版に挑戦してみてくれ。

			①			
	②			③		
④			⑤			⑥
		⑦		⑧		

（第4図）日本版PC88シリーズ用の敵の配置

（第3表）日本版PC88ウルティマIIIのメッセージ表

酒場にて	10～19	アンプロジアの話を聞いたことがあるか？
	20～29	Dawn？　謎と魔法の地
	30～39	この月の間隔を見ろけたセイ
	40～49	Fawn？　呪文の使いかたを聞きたセイ
	50～59	月の出ごろよりもどった者はいないらしい
	60～69	神殿は失なわれた大陸にある
	70～79	ダンジョンはたきまする者がある
	80～89	EXODUS ULTIMA 3 この試は何だ？
	90～99	時の王を探しだせ。正しい時間を知ることだ。
学院より	100	カードは神殺。マークはダンジョン
	200	マークはForce, Fire, Snake, Kingの四つだ。
	300	Dawn？　Gemでマークの使いかたを学べ！
	400	神殿は四つあり、それぞれ二つのものが手に入る
	500	マークとカードは絶対必要！
	600	四つのカードとは、Sol, Moon, Death, Loveのことなり。
	700	Monitorでカードの使いかたを聞きたセイ！
	800	Snakeのマークはダンジョンでただ1か所だけ！
	900	時の王はダンジョンの底深くにいる！

●対応機種：　8801mkIIFR シリーズ（5″ディスク）
　　9801VX シリーズ（3.5″ディスク）
　　X1シリーズ（ハードディスク）
　　MSX、MSX2（1メガROM）
●価格：　ディスク版 8,800円、ROM版5,800円
●対応ソフト：　地球儀6・8
●発売元：　日本ソフトバンク
●開発メーカー：
　Program：　木屋善夫、秋濱紀好
　Scenario：　石井風雅也
　Graphic：　山崎敏明
　Music：　田嶋[illegible]、[illegible]　and other staffs
　特別：　[illegible]は、日本ソフトバンクの同ゲームのマニュアルを参考にしている。

こんなのありか!? 信じられない難しさ

『ドラゴンスレイヤー・Jr.』というテプタイトルを聞いたとき、正直言ってボクはそれほどたいしたゲームじゃないんだろうと思った。なにしろ『Jr.』というくらいだから、だれにでも解けるように簡単なシナリオにしてあるにちがいないとタカをくくっていたからだ。

ところが、実際にゲームをはじめてみると……カボショック!!なんなんだ、こりゃあ!と叫ぶ状況に陥ってしまったくらい、目から鱗の連続なゲームに仕上がっているソフトなのだ。しまった、こんなの掲載用のソフトに選ばなきゃよかった、と後悔してもあとのフェスティバル。パッケージに書いてある『こんなのありか?』という文字にも、なるほどとうなづけてくる。しかし、困ってばかりいられない。なにしろ原稿の締切りはせまるし、編集氏の催促はきびしいし……。

というわけで、ボクと手塚クン(マイコンBASICマガジンのライターのひとり)とで、この『ロマンシア』に思いっきり1週間ほどハマってみた。その間、ひとつひとつの条件をチェックするために、何度このゲームをやり直したことか……。なにしろ、このゲームにはセーブ機能がついていない!!ふつうだったら、セーブしてから危険な行動を取れば、たとえ死んでも5~1度その場面からやり直しができるのだが、このゲームではそれができない。はっきり言って、これはメチャクチャつらい(裏を返せば、天国にきてしまったとうなんかも、思わず涙がちょちょぎれてしまう)!だが、それなしMr.木原のイジワルなワナにもめげず、ボクらはなんとか最後までたどり着くことができたのだ、エッヘンッ!

ただし、そんなボクらでも、完全にこのゲームの謎を解き明かすことはできなかった。何か所かは偶然をたよりに先へ進んでしまったところがあるし、まだ発見していない謎もあるにちがいない。まあ、そういったところは読者のキミが自分で謎を解いてみてちょうだい!/ やっぱり、そのくらいの謎はとっておかないと、ゲームの楽しみがなくっちゃうもんね(ウーン、うまい逃げ!)。それでは、『ロマンシア』の完全マップと攻略ガイド、一気にいきませんだけますまっ!!

ものがたり

はるか遠い昔、北方の広大なる森の中に二つの小さな王国が厚をよりそうように存ありました。兄弟である2人の王によって治められている王国、兄王の国をロマンシア、弟王の国をアルバルと言い、人々は平和で静かな日々を送っていました。

しかし、平和な日々と言うものは、そう長く続くものではありませんでした。ある日、ロマンシア王国の王女セリナが何者かにさらわれ、アルバル王国の方へと連れ去られてしまったのです。

王国では、ただちに若き戦士たちによる「王女救出隊」がつくられ、アルバルへと送られて行きました。が、彼らはそれきりもどってくることはありませんでした。やがて王国に不安いっぱいがはびこり、各地でうさぎさまな異変が起こるようになりました……。

それからしばらくたったある日のこと、ロマンシア王国に1人の若者がやってきました。彼の名はファン・フレディ。とある王国の王子でいろいろな国を旅してまわってきた彼は、ロマンシア王国、アルバル国を囲む"冒険の森"とよばれる森に迷いこみ、そのすえにここにたどりついたのです。

この国を歩きまわっているうち、彼は町という町に若者の姿がみられず、ひっそりと静まりかえっていることに気付きました。人々は何かにおびえているかのようにお互いを ふるわせすすりあっています。

また、いたるところで病人が苦しみもがいている光景をみられ、彼はしだいにこの王国で何が起こったのかが知りたくなりました。

今、ファン王子一行はロマンシア城の前にいます。王にあって話を聞くも、城にふいごモリナ秘探索の夜に出るもこ からはファンであるあなたの自由です。

ただし後悔はできませんよ。

あなたの冒険は今はじまったばかりなのです。

各パラメーターの謎を探る!!

画面を見てもらえばわかるとおり、このゲームには六つのパラメーターがあります。それぞれの大小によって、ゲームの展開にかなりの影響を及ぼしてくることはまちがいない。まあ、とにかくマジック・ポイント(MP)とカルマ(KR)の値だけには注意してくれ。

それ以外のパラメーターにはそれほど気をつかうことはないのダネ。

詳しいことは下のコメントを読むべし!

●ヒット・ポイント(HP)

プレイヤーの体力を表わすパラメーター。とにうまくもらえ死んでゲームオーバーになってしまう。たしかに敵でおまもらえば回復することができるけど、コンティニュー・モードさえなかったのに、イヤなことをするタ必要はまったくない。地図死んだり、やり直すことがそもそ ゃんだから。

●ウェポン・ポイント(WP)

プレイヤーが持っている剣の数を表わす。1回剣を投げることにひとつずつ減っていく。その剣が敵に当たれば話がでてくる。敵がいる部屋だけで特度でもくれるので、ムダをしないでおくこと。

●マジック・ポイント(MP)

プレイヤーがアイテムを使える回数を表わす。この値がりのときにアイテムを使うと、そのアイテムがなくなってしまう。また、アイテムによっては1度しか使えない物もあるので注意。マジック・ポイントは天国で補給できるゾ。

●ディフェンス・ポイント(DP)

プレイヤーが持っている鎧の威力を表わす。見た目で意味はすることにしずつ減っていくが、DPがある間はHPは減らず、敵にやられることはないのだろう(もっとも、ボクらはDPがのきまずムダを使えてしまったので、それほど重要なパラメーターではなくなっ ていたけどね)。

●カルマ(KR)

プレイヤーのもの善悪を表わす。"ザ・ドラ"と は言えて、この値が大きいほど善人であるようことになるんだ。カルマが高かンになる。いろいろなんが冒険に有効してくれる。ただし、きちんはこの値を減らさないようにしてくれ。

●ゴールド・ポイント(GP)

冒険中に得られたお金の量を表わす。敵を1匹倒すごとに1ずつ増えていくが、ときこどを するとっいっぱいに減ってしまうこともある。HPやMPの回復、さらにはMPの回復もお金があれば可能。

これが全アイテムだっ!!

●青龍の薬

ケスコのエキスで作られた万能の薬。病気を治すことはもちろん、骨折で敵めさがは悪者になるし、天国から降りてくることもできる。さらには、××から元にもどることも可能。まさに万能ではあるが、もらえる回数に制限があるのでよく考えること。迂闊で薬がなくなってしまうと、ハマるゾ//

●消りの教典

はじめは封印されているが、封印を解いてもらえば、プレイヤーを一定時間無敵にする効力がある。つまり、相手にもそれなりに魅力を感じるようなことだ。だから、カルマがガクッとすることは避けられない。

●仙人の衣

巻きこどによって、プレイヤーが正味状態を考えなくてすまようになる。また、何らとしっかりたれ者をしばる(まだ)ことができるんだ。ただ、ちょっとしたトラップ大事/ムさらに、マグマの中でもダメージを受けずに歩き回ることができる。ただし、ある条件のときにマグマの中にいると、次が使けてなくなってしまうので注意/

●ランプ

照明を魔力を付けられてしまった者を、もとの姿にもどすのがある。あまりムダ使いをしてしまうと、ランプがなくなってしまうので、ムダ使いをしないように。ちなみに、ランプを使えばマジック・ポイントを1ずつ減らすことができるんだ。

●聖なる鍵

あるモノ鍵の閉じられた扉を開けることができる鍵。しかし、そのままでは開を開けることはできない。だからこの鍵に聖なる力を与えてもらわないと……。

●悪き鎧

なにやら怪文が書いてあるらしい鎧さま。この鎧を身のに着ることはできない。だから、ものかかったら鎧を着りはけられるようになる。ただし、1度やる度毎に、ちょっとだけではすまなくなるで……。

●鎧

これを使うと、一定時間盗賊に変身することなる。最初のうちは盗賊と必要ないが、終了物語の後半で に2かけなくなる。必ずキ ニ入れておくべ。ス。

●水晶玉

プレイヤーが現在いる世界の全体像を見渡すことができる魔の玉。更 に、ゲームスタート時に再現の下部に表示されるクレーター・マップが、地下迷宮の中でも見れるようになるというわけなのだ。また、品や鎧物の中で使ってみると、思わぬ発見があるかも。

●魔法の杖

両面上にあるすべての敵を一掃のうちに全滅させてしまうと言う強力なアイテム。その効果は例の敵表示しりも大きい。ただ、やはりおかなアイテムなので、うまくこと使はけれ ば、最後のドラゴンに出会うまでないので、持っていることがなかなか多使用。

●砂時計

使うことには、一定時間すべての敵の動きをとめることができる。これも使っていれば、たしかにアプルバルの城の中などではおろうけどー……。あ、あ、持ち物の数に条件のあるは持ってみるのもいいかもね。

●秘密の首飾り

この如効はナイショ/ 自分で調べてみてネ。

●ドラゴンスレイヤー

『ドラゴンスレイヤールーリーズ』といくらいだから、やっぱりこれがでてこないとね。ドラゴンに対して絶対的な威力を持つ剣だ。

☆特報!コンティニュー・モード発見!!

セーブ機能がついてないこのロマンシア。ちょっとしたシナリ ニュ ィ ー ー ー

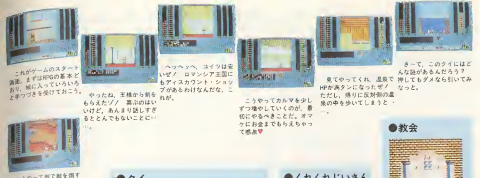
ロマンシア王国

ロマンシア王国に立ちよったファンーフレディ王子、王様をなだめてみると、この国の王女、セリナ姫が何者かにかどわかされて行方不明になっているという。ワーン、ちゃオイシイ話だ。姫を連れもどせばひょっとしたら姫と結婚させてもらえるかもしれないし、ロマンシア王国は自分のところの領土にできるかもしれない――なんて王子が思ったかどうかは定かでないけど、とにもかくにも王子は姫の救出へと旅立つのであった！

王国内を歩き回っているとわかんだけど、この国ではなにやら原因不明の病がはやっているなぁ。まさかアメリかあたりからだれかが持ちこんでしまったのでは？　なんてアブナイことは考えずに、国の人々と雑談に会話をしていこう。

ある人がこの病気に対する特効薬をちゃんと持っているんだ。それを使ってビンバシとかルマかせず。だけど薬の数には限りがあるから、何個をみんなへ配るかは慎重に計画しておかなくちゃいけない。薬がなくなってしまったら、このゲームはどうにも身動きが取れなくなってしまうんだから。

ある程度のカルマと、二つのアイテムをもらうことができたら、アブルバ王国へ行く前に天上界にのぼってみよう。きっといいことがあるゾ！



これがゲームのスタート画面。まずはHPの基本を教わり、剣に入っていられる。どきつさを受けておこう。

やったね、王様から剣をもらえたな！　高のはいいけど、あんまり近しすぎるとよくもらいこまれる。

ヘッヘッヘ、コイツは安いぜ！　ロマンシア王国にもアイスカウント・ショップがあるわけなんだな、これが。

こっちやってカルマを少しずつ増やしていくのが、慎重にやるべきことだ。オマケにおまえてもらえるかって感動♥

きって、このクイにはどんな話があるんだろう？　押してもダメなら引いてみなっと。

見てやってくれ、温泉でHPがあがるンだって！　ただし、体力に反映物の温泉の修を少しいてしまうと・・・

こうして地下道を抜けチアニンクも抜けていけば、きっといいか宿に立つとおが・・・

●クイ

じつは、このクイに大変な秘密があるゾ　どうしたらいいのかということは直接は書けないけど、とりあえず頻繁に秘密がある人いうことだけ言っておこう。まあ、動のいい人ならピーンとくるんじゃないかな？

●くれくれじいさん

ここにいる3人のおじいさんたちは、ふたくれ代を払ってくれないけど、ある条件を満たしていると、プレイヤーの持っているマジック・アイテムを売ってくれるこっくく値ってくるんだ。いちいち値ってから買って お金に変えてもってなさないんだろうけど・・・

●救会

ここの神父さんは、とても愛刊心豊を幸にプレゼントしてくれるよ。とりあえず教会は、この薬を使って、困っている人たちを助けてあげるしかないだろう。カルマまでらいまで増やしておきたいね。

●天上界の使い

この人が天上界ステージへ行くためのカギ。ある条件を満たして話しかければOKだゾ　はじめのうちは話しかけないほうがいいね。

●温泉

ここは汚れたあがたっていて、入るとHPがメモりひとりを残して全滅なくなってしまう。とんでもないところだと言うかもしれないけど、ここらが ごっこい、井戸のあを利したあとにここにみるを。HPがゲームのスタート時の値まで回復しちゃうのだ。さらに、2段ジャンプを駆使して右側の高床に入る。なんだかのハーッがメモリいっぱいのところまで戻えてしまう。コイツはチェいいゾ//

●湖の番人

なぜこのおじいさんが「湖の番人」なのか？　変えはカンタン。このムが「湖の門は閉ざされた」と言えてくれたときに、湖の原を通り抜けることができるからなんだ。イの前にも、このおじいさんにはもうひとつ重要な役目があって、例のXXXのふふふを教えてくれるのサ。

●井戸

ここからも井戸のあがこ――ゆいて開っ下は井戸は。一個ならあれをつこ中できるけど、しょっ、すると、それに水になってしまう。だけど、あえずは良いことをどんどんして善人になっておいないとね/　井戸の前で、あるキーを押せばOKだ。

●病院

ここはHPやMPを少し回復してくれる。病気も直ちょっとだけ。コンティニューモードさえ知っていれば、ここへくる必要はまったくないン。まあ、1度も死んだことのゲームをクリアしようとしているのなら、話は別だけど・・・。

●酒屋

ここはHPやMPを上げてくれる。しつはこの酒屋の奥には隠し部屋があって、そこではチャットいいことがあるんだ。2段ジャンプをマスターれば、ラクに行くことができるゾ。

●教会

XXXがあれは、ここ、もらうことができる。ここにもんん神はしゃ中のこ。ことがわ少ないり　ずいぶ十ぶ中ず。そのくらいは自分で・・・ーいして考えなさい/

●三人姉のいる家

この家には3人の姉がいて、それぞれ重い病気にかかっている。――と聞けば、キミのやるべきことはたたはどこ、そう、の男女中の手は助けてあげなくちゃいけないのだ// 3人とも助けてあげると、どうでいいことがあるゾ/

●妖精の地下道

湖の原を通って地下へ降りると、ここへやってくることができる。ここには地の中に妖精がいて、話すと鍵をプレゼントしてくれるんだ。また、この地下道の中にいる敵は、剣で倒してもカルマがあがらない。なお、この地下道から脱出するためには、出口にある出(?)をうまく利用するしかないゾ。

天上界

ロマンシア王国にいる“天上界の使い”に命を捧げて、天上界にやってきたファン=フレグイ王子。その姿はまるで天使!　背中に羽はついてるし、頭には天使のリングまでついている。ワーイ、ワーイ、自由に空が飛べるし他の天使にあたってもダメージを受けないからウレシイなんて言ってばかりもいられない。だって、天上界にきたということは、キミは地上では死んだということになっているんだから。そう簡単には生き返ることができないわけだ。その生き返るための唯一の方法というのが、あるアイテムを使用すること。

ネッ、さっきロマンシア王国でムダ使いしちゃダメダヨって言った意味がよくわかったでしょ。だけど、そのアイテムを持たないで天上界にきてしまうと、もうリセット、ボタンを押すしかなくなってしまうノ。

そんな危険な思い（？）をしてまでも、この天上界にくる理由はちゃんとある。天上界の左端にある神々の宮殿には、たくさんの特典があるからなんだ。最低でも4回はこなければならないだろうね。

●神々の宮殿

8人の神様がいる。このゲームのキーポイント。MPの装置はもちろん、個に乗った神様たちのうちのさらは、それぞれひとつずつもらったマジック・アイテムをプレゼントしてくれる（ただし、それには ある条件がそろえていなければならないが）。でも、キミが持ってるアイテムの数はハンパとぶまっているわけだから、本当に必要なアイテムとそうでないアイテムとを見分けなければならないな。

もしもまちがえていらないアイテムをもらってしまったら、MPをはじめとしてからっぽって、わびさびしくしまうといけないだろう。さらにここでは、何人かの神様がメ×××のムムムを解いてくれるし、仙人のおじ×××が必ずくれる神様もいる。さらに、最後にもう一つ、ちなみに、一番高い値にいる神様と話したいときは、何を使わなくても良ジャンプを使えば楽くダ//

ルンルン、天使になれたぞェ。オッ、あんなとこに同じ姿の神様がいる！ オーイ、待ってイれェ//

やってきました、神々の宮殿ダ！　あとにかくスタートしてみるしかないネ。

よーし、ランプが手に入ったゾ！ 中のアイテムはカルマをかせぐために絶対必要な物なんだ。

このアイテムがもらえるようになったら、とりあえず天上界でもらえる神様はすべてもらえるはず。サックネ

『ロマンシア』㊙テク大公開！

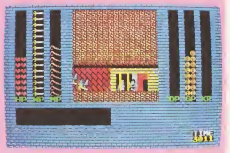
PART1:2段ジャンプ

▼ホラ、2段ジャンプが使えれば、一番上にいる神様にも届くのサ！

すでにお気づきの人がいるかもしれないけど、このゲームではふつうのジャンプの2倍の高さのジャンプ（通称2段ジャンプ）をすることができる。ただし、やりかたが少々難しい。同社の製品「ザナドゥ」では、[1]〜[9]のキーのどれかを押しっぱなしにしていると、2回目のジャンプが2段ジャンプになってくれたんだけど、それと同じだろうなんて思っているようじゃアマイノ。このゲームでは、1度目のジャンプでプレイヤーのキャラが最高位置になったとき に、タイミング良く[F1]キーを押せばいいんだ。タイミングがうまく取れなくて困っている人は、ゲームのスピードを遅くしてチャレンジしてみよう。エッ、どうやったらゲームのスピードを変えられるのかって（そうか、これも一応隠しコマンドだったんだな）？　ゲーム中に[F1]キーを押してみてごらん。画面の右下に数字がでてきて、数が大きいほどゲームのスピードが遅くなるノ。

PART2:のろいの扉を通る方法

▼このテクを使って地獄様の前の扉を通りぬけても、何もできない！　ボにお前様に会かはねどはされたりしてしまうのであった！ ノ



×××の△△△をすべて解いたあとでないと通れないと思われていた“のろいの扉”にも、じつはいつでも（？）通れる隠テクがあったノ//　敵にあたってジャンプと飛びはねているときに扉を通過すれば、のろいの有無にかかわらず扉を通りぬけることができるのだ。しかし、敵にあたる角度を考えなければいけないし、必ず目ダメ1以上減ってしまうので、あまり実用的な方法とは言えないかもしれない。それに、そんなインチキで面平の最後のお姫様の前の扉を通りぬけても、お姫様を助けだすことはできないんだ。やっぱり地道に努力をするのが一番だろうね。

PART3:天上界でカルマをかせぐ方法

本来ならば天上界と地上とを行ったりきたりしてカルマをかせがなければいけないんだけど、なんと天上界で一気にカルマを最大まで上げる方法があったノ//　まず神々の宮殿の前で例のアイテムを使ってみよう。すると王子は、天使から人間の姿へともどるんだけど、階段の上に乗っていれば地上へ落ちずにすむ。そしてそこで、飛んでくる天使たちに向かって×××を使えばいいんだ（×××はとりあえずカルマ5以上あれば神々の宮殿で何度でももらえるはずだ）。

天上界で×××が使えるってことは、MPをいくらでも補給できるっていうこと。何度もくり返していれば、フッという間にカルマが満タンになってくれるよね。また、余裕があったら、刻を使って天上界の石のほうへ進んで行って、×××をビシバシ使いまくるというのも効率的だノ。

▼天上界でビシバシとカルマかせぎ。はっきり言って、ライフはすこいぜ。ノ

アゾルバ王国

マジック・アイテムもある程度そろったことだし、もう姫を見つけるのは目前だぞ！　と意気揚々とアゾルバ王国に乗りこんできたファン＝フレディ王子。

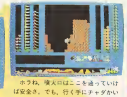
ところがギッチョンチョン、この国にはブタの怪物チャダというヤツが地上をウロウロしていて、コイツにあたってしまうと、ピューンとはね飛ばされてHPがマイナス1されてしまうんだ。

オッケ！　壁ぎわに追いこまれて体あたりをくらうと、ビビビ……とHPが激減してしまって、ひぐぶっ!!　でも、そんなたわばっ!!　の敵のチャバだけど、じつはその本当の姿は××なんだ。だから、あのアイテムを使って、カルマをビシバシとかせいじゃおうぜっ!!

このアゾルバ王国にいる人たちは、ロマンシア王国とくらべると、ロクに話もしてくれないし、全体的に不親切。まあ、悪の王タリフト4世が治めている国だから、しかたがないのかもしれないけど……。そのかわりと言っては何だが、トリックはメチャクチャ複雑！　思わず「キタねえ、こんなのありィ？」と叫びたくなってしまう。オッと、そうか、そういえばパッケージに「こんなのありか!?」って商物からコピーとして書いてあるんだっけ。ウーム、こっちの文句が文句にならないようにはじめから予告うっておくとは、Mr.本屋、さすがだぜっ！

2段ファンプ上りするにも高いウルトラ・ジャンプ！　こりゃこのゲームには、彼女の数をの江れる要所が所々出がるるんだ。

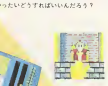
ブタの怪物チャダにはね飛ばされてしまったら!!　写真じゃ見えがかもないかな？



ホラね、壁えばは…こを通っていけば安全さ。でも、ボタ手にチャダがいるときは気をつけろ！

しまった、この部には低いがかかっていたのか？　低い金属くだめには いったいどうすればいいんだろう？

ついにゼリア扉を脱出することができたぞ!!　そして、感動のエンディング　とおいきや！



●妖精

この中の妖精は、ゼリア城の中では巻き物をいっぱいもらえるんだ。ただし、ここへくるためには、呪いのかったっぷりのひびなければならない。ロマンシア王国のあの番人に××××のこんこを呪いてもらえばOKだ。

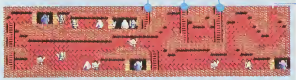
●地下へ通じる家

家の中がまったく同じつくりをしたこの3軒の家では、お宝の置色(？)の品を拾っていくと、巻き物の3段一呪くことができるんだ。ただし、左側の家から拾っていくと巻きよりになってしまうので注意！　それから、ボクらはどうやってもこのあいいきんたちと話をすることができないた。どうしたら話ができるのか、だれか教えてくれ～!!

●邪剣士に占拠された家

●アゾルバ城

●巻き物の地下道



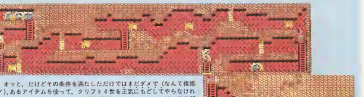
名前のとおり、この地下道の中では巻き物をいっぱいマジック・アイテムを手に入れることができる。ところが、ここにネルなりが仕掛けてあって、地下道の中にいるネムの人物がそれをかがった巻き物をくれてしまうんだ。オマケにそれがひとつの巻き物を持ってしまうと、敵の巻き物はもらえなくなってしまう。本当に出力のある巻き物は四つのうちのひとつだけ。どこかに本物がどうかを判定してくれるんがいるな。

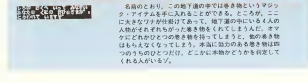
●噴火口

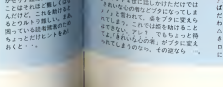
ここへ落ちてしまったら、ガホシ！　マジック・アイテムの羽を使って、なるかつ仙人のおにスキルがかかっていなこ、ゲーム・オーバーになってしまうことはちがいないだろう。

ロウはこの山(？)には、まんやんんに行時は温泉があるんだ。そこを使ってタイミング良くジャンプ下れば、温やと噴火口を脱が抜ることができるぞ。山の頂上から見ひ抜てたにはちょっとしたテクがいるので、若葉マークの人はチャレンジしちゃいうがいいかもな。

もちろん、ボクらはこの噴火口の底に絶対見かかるなこちがいなくて最って、約30分もひたすらテ下へ下へと降りていった。もちろん、私んの四は歩くうまでしまったから、コンティニューを使って、ちょっと遠くまで戻んで …　もくりと思っていったわけだ。しかし、いくら進んでも間に洞窟がでてくるばかりで、何の出場さなし。アーだなしかったン！　【決選！この噴火口には秘密があるんですよ(?)】







城の中へ入ったら、まずは悪のクリフト4世をどうにかしなくちゃいけなんだ。なにしろ、城の中にいる敵はすべてクリフト4世にあやつられているんだ。ある場所の部屋のいちゃつの人をつかまえたりものだがなかなかクリフト4世に出会えないんだ。ここはまずは、ゼリア城にいるだけだけでは、ムリ！　ゼリア城にいるだけだけ、ここを脱出するとのみち少時間いるから

地下迷宮

セリナ姫を連れて帰ると、ロマンシア王国の王様、ファネッサ3世はこう言った。「どうやら、となりの国の王は何者かによってあやつられているらしい。早く書のような平和がもどらないものか……」つまり、姫を助けだしただけではゲームは終わらなくて、今度はアンルバ王国の王様をあやつっ何者かを倒すことがキミの目的になるんだ。なんと二重の目的のあるゲームだったとは。これまたさすがMr.木邸。奥が深いぜっ！

さてさて、それでは……とばかりにキミはアンルバ王国へ向かってしまうかもしれないけど、それではアマイ。これから先何があるかわからないから、さっきなくしてしまったアレをもう1度もらっておかないとね。もちろん、天上界で×××をかけてもらうことも忘れずに。

そしてキミは、いよいよアンルバ城に突入！　城の中では、例によってクリフト4世がエラそうにふんぞりかえっている。姫を助けてカルマが満タンになっているキミがこの王様に話しかけると、これまた例によってキミの姿はみにくいブタに変えられてしまう。だけど、このゲームの後半では、わざとブタの姿になることが正解なんだ。なにしろ、ブタになっていれば、敵からの攻撃を受けずにすむ(ひとつだけ例外もあるけど)。細い道に敵がウジャウジャいる地下帝国を進んでいくためには、ブタであることが欠かせない条件なんだ。

さあて、ブタになったら、ついさっきまで姫様が捕えられていた半狂乱で踊っていてみよう。ホラ、もう半狂の呪いも解けていて、先へ進むことができるだろう？　ところが、その先はなんと広大な地下迷宮になっているのであった、ガーン!!　この迷宮は16×16もの広さがあって、まったく同じグラフィックがくり返してくるというイジワルなものなんだ。こりゃ、もうマッピングしてみるしかないッ!!　エッ、どうやってマップを書いたらいいのかわからない？

そういう人は、右のページにつけておいたマップ用方眼紙に、例にならってマッピングしてみてごらん。時間はかかるけど、それほど難しくはない作業だと思う。この地下迷宮をぬければ、いよいよ次は地下帝国だッ!!

アンルバ城の地下

セリナ姫を助けちゃったんだから、もう半狂の中に居はいらない。ドラゴンの首だけがつりさげられてるんで、なんとも不ミだなあ。キッチョウ、キミはおんどりまだ。この巨大ドラゴンの首とお前にかかることになるだろう。フッ、フッ、フッ　。

地下迷宮入口

ジャーン！　ついに見つけた、地下帝国の入口だッ!!　だけど、入口が二つもあるのは、なんとなくイヤな気がする。イヤ、ここへ入るときには、ある条件が強制にからみあっているんだ。まちがえて入ると目的地脱ったたき落とされてしまうッ!!

地下迷宮内にあるShop

●魔法屋

天上界でしかもらえないと思われていたマジック・ポイントが、なんとこの店ではお金で買えてしまうんだ。買ったもの次第ではMPが2倍、7倍ボクは、結局この店は1度も利用しなかったな。

●盾屋

10Pを20Pで売っている商屋でございます。ロマンシア王国にある商屋と同様に表には目立ち武器のみあるのですが、いったいどういう特典があるのでございましょう？　我々たちにも良くわかりません。

●地獄

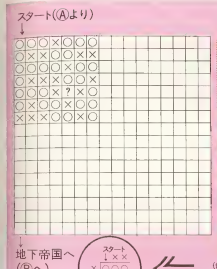
ここはShopではないけど、通常内にある恐しい場所なんだ。ハッたん笑ってしまうと、2段ジャンプを文字どおり最後にしなくて脱出することができない。でも、運でうんはわざと笑うて、脱出のしかたを教えてくれることもあるんだ。まっとかも、地下帝国内では何度もこの部屋にワープさせられてしまうことだろうから　。

地下迷宮マッピング用白地図

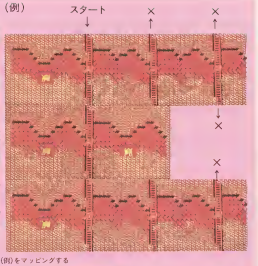
とって広い地下迷宮、ここのマップはキミが自分の手で作ってみよう。

横に移動すると画面がスクロールしてしまうのでわかりにくいかもしれないけど、基本的には通れるところと通れないところの2種類しかないんだ。だから、○と×という2種類の記号を使えばOKなのや。

やりかたが良くわからないという人のために、一例をあげておくから、参考にして完全マップを作ってみてくれ。

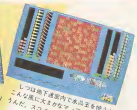


(例)



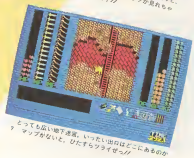
(例)をマッピングすると、このようになる。

お姫様を助けだしたキミに、王様の敵たち盗賊をいてる。まったくもう、無理な注文ばっかりしてくるんだから!!



しっかり地下迷宮内で水晶玉を使うと、こんな美しい水晶玉ランプを見れるんだ。きっとイイ。

ウワッ、ブタにされてしまった!!　だけど、地下帝国へ行くには、この姿のほうがいいんだ。



もっとも広い地下迷宮、いったい出口はどこにあるのか？　マップがないと、ひたすらウイせッ!!

地下帝国

さあ、ここがこのゲームのラスト・ステージの地下帝国だ。それにしても、よくここまでだどり着いたもんだなあ。思えば、今までかずかずの苦労があった。せっかく地下迷宮をクリアしたのに、×××をもらうのを忘れていたためにマグマで死んでしまったり、主人様を助けたあとに亀がなくてカボってしまったり……、クソオー、これというのもセーブ機能がないせいだッ！　ドラゴンめ、許せん！　と、何を勘ちがいしたのか、自分の怒りをドラゴンにぶつけたファン＝フレディ王子は、のっしのっしと地下帝国へと入って行くのであった。

そこで王子を待ち受けていたのは……ウーン、さすがにこれ以上はヒントを書けないッ！　まだ発売したばっかりのこのソフトをこれ以上あばいてしまうのは、一歩まちがえるとソフトのおもしろさをなくしてしまいかねないからだ。なんでも、この原稿を書いている時点では、一般人（もっとヘンな言いかたかな？）でこのゲームを解き終えた人はひとりもいないといいう。まさしくMr.太郎が全精力を注ぎこんで難しくしたというのにもうなずけてしまう作品だ。まあ、エンディングの感動を味わうためにも、ここまかる気はキミの手でがんばってみてくれ。とりあえずは地下帝国の全マップをここに掲載しておこう。きっとキミの冒険の大変な参考になってくれるはずだッ！

それでは最後に、このゲーム全般に対している重要なポイントにひとつふたつ触れておこう。まず、アイテムを持つ数は最大でも常にヒっちにとどめておくこと、これが大事だ。なぜって、もしもアイテムを八つ持っていると、キミはもうアイテムを持てないわけだから、本来ならば何かをプレゼントしてくれるはずの人が反応してくれなくなってしまうからだ。特に地下帝国内では、このワナにハマってしまって、大切な物を見落としてしまいがちだから気をつけるように。

つづいて重要なのが、やっぱり亀の使いかた。ボクの見たところによると、このゲームは物事をやる手順と亀の数との組みあわせを試行錯誤するパズルゲームだという感じが強い。自分が地上でどういう状態のときに天上界に行ったらいいのかをしっかりと考えてプレイするようにしてくれ。亀の数が最低限におさえられたときに、ピタリとゲームを解き終えることができるはずだ。キミの健闘を祈る！

なにやら部がりすうな電の張間。そこらゆうに、たくさんあるのはナゼ？

3人ならんでいる魔来張。うかつに近しかけると…。

この岩に体あたりをすると、お金がどんどん手に入る。しかしそれ以外にも重大な秘密が！

エーン、ここを通るための条件はいまだによくわかりません～ハ！　偶然によってクリアしてしまった（なさけなやつ）。ディエンダが悪いと無敵へ落とされるゾ！

みなことをすると、こんなふうに下から泥棒がっきだしてしまうんだ。水が飛かれたら一大事だ！

「たすけてくれ」とか「助けM助」とか騒いでいる男。いったいコイツらは何なんだあ!!

ここは羽を使ってないとクリアできない。MPも、おしまずに使ってしまおう！

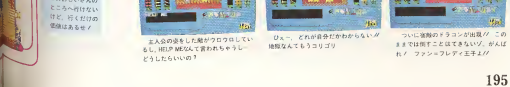
このおじいさんには、ぜひとも話を聞いておこうね。

この部を通りぬけるためには、×××××Xのある鍵が必要だ。

ここから通ってしまうと地獄へ直行。上のハシゴへ行くためには、羽を使うしかないのだ、ひょ～ッ！

シャーン！　ここが民話の「…」。本編をする前に触れてしまってハマるなよ！

羽を使わないとこのおじいさんのところへ行けないけど、行くだけの価値はあるぜ！



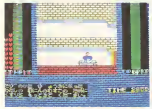
究極の㊙!!
なんと王子と王女が入れ替わる!!

ＭＳＸ版「ロマンシア」のとんでもない裏ワザが見出された。なんと、ファン＝フレデイ王子とセリナ姫が入れ替わって、姫が王子を救いに行くという物語に変わってしまうというものだ。これをいち早くレポートしてくれたのは、北海道札幌市の小山内　悟クン。どうもありがとう！
やりかた：電源を入れてからゲームがはじまるまでの間、
A＋F2＋GRAPH＋SHIFTを押しっぱなしでいる。これだけでＯＫ！

これがノーマル時のスタート画面。ファン王子が城の入口にいる場面だ。

一方、こちらが裏を実行したあとのスタート画面。セリナ姫が剣と盾を持ってるのがカワイイ♡

姫がお城へ行くと、王様がこんなふうに話しかけてきた。こっちのストーリーもなかなかオモシロそう。



セリナ姫が主人公になってもと、「病気の３人娘」が「病気の３人息子」に変わっている。他にもどこか変わってるところがあるのかな？

オマケ：MSX版のその他の㊙

●コンティニューモード

「GAME OVER」と表示されているときに、SHIFTキーかジョイスティックのBボタンを押す。

●スピード調節

F1キーを押すと、画面の右下に数字が表示される。その数字が小さいほどゲームのスピードが速くなる。

太陽の神殿

TEMPLE OF THE SUN ASTEROID

●対応機種：ＰＣ－8801シリーズ（5″ ディスク）
ＰＣ－9801シリーズ（3.5″、5″ ディスク）
Ｘ１シリーズ（5″ ディスク）
漢字ＲＯＭのない機種は要漢字ＲＯＭ

●価　格：7,800円
●発売日：86年10月24日
●発売元：日本ファルコム
●開発スタッフ
Program：橋本昌哉、宮本恒之
Scenario：宮本恒之
Graphic：大浦孝浩、山根朝郎
Music：　安部陸人　…and other staffs

※なお、本記事は、日本ファルコムの同ゲームのマニュアルを参考・転載しています。

プロローグ

太陽の神殿、そして神々との交流をもたらす不思議な鍵に
まつわる一連のいい伝えを、私は、メキシコ高原とユカタン
半島にまたがる都市の奥深くで耳にする事が出来た。
彼等は密林の奥深くに隠れ住み、いまだ外部との接触を拒
み続けている少数の部族だ。彼等の遠い祖先達は、密林を
きりひらき、現在に到ってもその威厳を失わない数々の神
殿都市を築き上げていった古代人達だ。
残念な事に、歴史の例にもれず、彼等もまた外界からの侵
略をうけ、次々と都市を放棄し密林の奥深くで衰退し滅ん
でいってしまった。
マヤ……私を魅了し続ける神秘のベールに包まれた謎の古
代文明。ああ、彼等の都市が活気に満ちていた日々から、
すでに幾世紀もの歳月が流れてしまった……
彼等の残した遺跡を訪問(おとな)するたびに、心がきつく締めつけ
られるかのようだ。
密林で出会った彼等は、遠い祖先からのいい伝えを語って
くれた。しかし、残念なことに、それは私が求める全てを
充たしてはくれなかった。
彼等の知るいい伝えは、もはや断片的なものにすぎず、断
片の間の空白を埋める事の出来る者もいなかった。
私は、彼等の語る失われたいい伝えの断片を、自らの知識
と想像で補わなくてはならなかった。
遥か遠い昔、彼等の祖先達は、なぜあれほど数多くの神殿
都市を築いていったのだろうか？
神々が身近な存在だったからだと、彼等は語ってくれた。
偉大な神殿建築者達であった古代の人々は、自由に神々と
会うことが出来たという。
その為には、いにしえの神官が、神々の国に至る道への扉
を開くだけでよかった。
神官は、どうやって扉を開いたのか？
……鍵、そう、特別な鍵だ。
それは彼等が伝説の遥か末方よりやって来た時に、神々か
ら与えられた世界に一つしかない神聖な鍵だった。
私が聞き違いをしていなければ、それは太陽の鍵と呼ばれ
るものだったらしい。
各地にある太陽の神殿は、この鍵を納めていた建物だった。
彼等が都市を移ると共に、当然ながら鍵も移した。その為
各時代で中心的役割を果たした都市には、太陽の神殿があ
ったのだ。
では、最後に中心的役割を果たした都市は？
歴史上のマヤ最後の都市は、北ダアテラマの辺境に築かれ
たタヤサルだ。
しかし、その都市が築かれるまでの間に、部族間の内乱が
起きているし、さらに遡れば、トルテカ族による侵略もな
されている。
本当のマヤはタヤサル以前に終わっていた。少なくとも私
にはそう思える。
マヤの神官達がはたして、神々より与えられた神聖な鍵を
他の民族に渡してしまうだろうか？
馬鹿な、そんなことは神官達により、神々を信じ背信行為
以外の何ものでもないはずだ。彼等は、侵略して来たトル
テカ族から鍵を守る為に、懸命な努力を強いられなければ
ならなかったと考えるのが、最も妥当ではないだろうか。
トルテカ族が、ユカタン半島を次々と攻略していった事が
マヤの年代記に記されている。
その時代、中心的な役割を果たしていたのは、チチェン・イ
ツァーだった。
もし、ここに鍵が隠されていたとすれば、何百年もの間、
ここが聖地として巡礼者が数多く訪れた場所であったのも、
納得がいく。
太陽の神殿、そして太陽の鍵は、はたして本当に存在するの
だろうか？私には、確信すべきものが何一つなかったが、
強い何かを感じたのだった。
古代の人々が交流出来たという神々とは？
そして人間とは？
なぜ文明は滅びゆくか？
全てが、太陽の神殿と、納められた太陽の鍵を見つける事
で、明らかにされるような気がしてならない私だった……

これが最新鋭・画面表示だっ!!

●移動シーン

テンキーで自由に上下左右に移動できる。AVGモードに入れるとこうなってると、こんなふうにカーソルが点滅する。

●メイン画面

自分がなどこにいるのか、常に表示されている

状態
装
ゆ
ゆ
ゆ

高僧の墓

まずはじめにやってきたのは、「高僧の墓」という遺跡。一見すると何ならさそうな場所だけど、××マネとは関係の遺跡が？　ここはそんなに難しくないよね。

墓の中には、こんなお行儀があった。いろいろな所、大きのタイルがブラー面にはりつけられているようだ。オヤ ひとつだけ ちゃうとと光っているヤツがあるゾ／

フタを開けてみると、中にいたのは、アキとなずクロ／この場面では片目のマスクが手に入る けど、それだけで満足していちゃいけない。こういう場面でやるべきことは、だいたい決まっているもんだ。

ガイコツの下には小さな縦穴があったが　だけど、今のキミにはまだどうすることもできないようだ。ここまで来ていたが　ウ〜ん、コイツがいるかぎり何もできそうにないゾ。

カスティーリョ

このカスティーリョという遺跡は、別名ククルカンの神殿とも呼ばれている。前作にでてきたククルカンの像を思いだすね。中にあるくぼみに注目してみよう。

南の泉

泉の部屋へ進むと、壁になにやら意味ありげな穴が〜〜／　ハハーン　ピンときたアレを××すれば〜〜〜

生けにえの泉

わああ、なんてこったい〜ふだんあるはずの泉の水がどこかに消えてしまっているぞ。ここで動かいんだらピンンとくるはず。そう、アソコの機械がこの泉の水を保存していたのダ。

泉の地下には、像が二つならんだこんな扉があった。像にしかけがありそうだけど、二つあるのがなんとも気がかり。必ずセーブをしておいてから行動するようにしよう。この扉がどこへつづいているのかは、行ってみてからのお楽しみ〜

尼僧院

乙女像、戦士像、老人像がならんでいる尼僧院。ここでやるべきことは、とりあえずひとつ。戦士像についている胸当てをもらっておけばいいんだ。

1つは、この胸当てというアイテムにはタイヘンな秘密が隠されている。写真を見てもらえばわかると思うけど、時間によって中心の模様が満月から新月へと少しずつ変化していくんだ。あとのほうでこれが重要な意味を持ってくるゾ〜

カラコル

さあて、これだけのアイテムがそろって、ようやくこのカラコルでやるべきことができるようになった。でも安心しちゃいけない。ここがこの場面でやるべきことは難儀なんだから。

カラコルの奥からは、こんなように戦士の神殿（こんわりこのような柱が見える。）へ行くのに利用して何かをしなければいけないんだ。あ、きミはこの場面に一枚の写真を見せて、ヒントをもらうことができるだろうか？

それでは特別に、カラコルでやるべきことのひとつの場面写真をお見せしよう。まあ、ひとつのやりかたをえがいてみえば、あとは手をかえ品をかえ、何度もくり返せば……。

千柱の間

オヤ？ ふだんは何ともないはずの柱がピカピカと光っているゾ〜。この情報をはじめて見たキミは、きっと興奮してくれるんだろうな。なかなか劇的なトリックだよね。

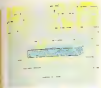
とりあえず柱の根元から金の玉を発見〜。じつは、この"千柱の間"の場面では、全部で四つのアイテムを見つけることができるんだ。ひとつを見つけることができたならあとも似たような方法だからたぶんわかると思う日。

カスティーリョ

さっき手に入れた首をおくと、またまた地下への入口が現れた〜。でも、この階段で下へ降りて行ってもムダがいうものだ。だってこの階段は、入口じゃなくて出口なんだから。

高僧の墓

もう、この場面には説明はいらないだろう。そう、きミが思っているとおりのことをすれば、こうなってくれるんだ。



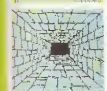
階段を降りて行くと、不思議と戦士のところにでた。部屋の中央には棺があり、天井から棺にむけて一筋の光が……。この部屋からでるにはアノ光を利用するしかなさそうだ〜。

棺の中には、両目のマスクをかぶった死神（鎌持）が鎮かに眠っていた（ウーン、有名な場面だノ〜）。やっぱり、あのマスクはもらっておかないとね。それにしても、マスクを取ったあとの為像の顔ってなんとなく笑えますね？

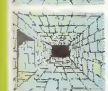
球戯場

そして物語はいよいよ最高潮。残された最後の地下にある真の安らぎ戦士の像のところへやってきた。ここまでやるべきことをキチンとやってきたキミなら、像の首を持っているはず。しっかりとつけてあげよう〜。

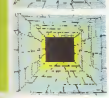
ヤッ、壁に新たな入口が〜！ だけどこでも、すぐに入口を閉じこめられてしまう（これで2度目だゼノ）。どこかに脱出口を作っておかなければ……。まずは、はじめのうちある右側の入口に入ってみよう。



長々ながら立体映画を見ているような気分になっている（意味がわかるかな？）……ムフフ、見える、見えるゾ〜

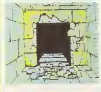


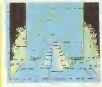
よーし、これで脱出口はできた。心おきなくさっきの入口へ入ることができるゾ。くれぐれも、この脱出口を作るときに、以前と同じ方法は使わないように。取り返しのつかないことになっても知らないヨノ



さて、左側の入口に入っていくと、こんな地下迷宮にでた。ここはいくらマッピングしてもムダというもの。何か方向を示してくれる道具でもあったらなあ（ニゴ聞いノゾ〜）。

二重の壁をなんとか破ることができた。いよいよこれで太陽の神殿をおがめるわけだ。ここまで苦労させられたんだ。いったいどんなふうに思されているのだろう？ 胸が高鳴るぜっ〜





シャーン〜 これが太陽の神殿だ〜。大きな建造なのかと思っていたら、じつはこんなに小さかったんだな、これが。でも、そこはかとなく漂うミステリアスな雰囲気がたまらないノ〜

大陽の神殿の中をのぞきこんでみると、悪神的な目的地であるべき太陽の鍵が〜！ しかしきすがアドバンスの黒魔術卵宮本さん。そうそう簡単には太陽の鍵を取らせてくれない。ここはこのゲームのファイナル・シーンなので、あえてノーヒントということにしてもこう、壮大なBGMとともにラストの映画のエンディングのようなかっこいい画面が見られるのだろうか は、キミの腕にかかっているんだぜっ〜

全アイテム一覧

とにかくこのゲームには、AVGと思えないくらいアイテムが多い！　うかうかしていると、どこで どれを使ったのか、頭の中でゴチャゴチャになってしまう。ここに全アイテムを写真とともに掲載しておくので、キミの冒険の参考にしてみてくれ。

●銀の玉
ぼんやり光っている3～12cmの玉

●片目のマスク
左目の部分に空の開いているマスク

●モザイク・タイル
どこかにこれと同じ形の穴があるはず

●銀の香炉
何かをたいて、香りをかがせてくれるアイテム

●金の台座
高さ4cmほどの台。上に12～15cmくらいの棒をのせられるようになっている

●金の笛
長さ20cmくらいの金の笛。下に穴が開き、薄っている

●赤の玉
強く焼きされた直径2～3cmの宝石

●鉄の小鍵
サビが出ている小さな鉄製の鍵

●小杖
長さ15cmくらいの細長の小さな杖。先端に玉がありリボンがたくさんついている

●底浅のカメ
何かと組み合わせると、おもしろい物に…

●大きい素ツボ
中に何かがのような物が入っている

●小さい素ツボ
中に何かがのような物が入っている。動力は大きいツボと正反対

●石の歯止め
車床を固定している石片

●胸飾り
中央の星座が時間とともに変化する飾り

●バンドエイド
…ってのバンドエイド。竹かごにつけるといいかも

●首長のツボ
ざらざらした感触のツボ。封印されている

●石片のカメ
たくさんの石片をつないで作ったカメ

●皮袋
中にコバルトが二つ入っている

●黄金の鏡
汚れていて使ってくれない鏡

●水晶の鍵
これもどこかに同じ形の穴があるはず

●スクロール
とこうどころにシこのある、白紙。

●青の宝珠
神秘的なブルーに赤きとがった宝石

●青いブロック
ただの青い石だが、用途は広い

●石のハンドル
取手がついていて回せるようになっている

●銀の鍵
大きさが約10cmほどの銀製の鍵

●金の玉
直径12～15cmの純金の玉

●銀の首
両目を開けた人の頭の造り物。性別は不明

●金の首
両目を開けた人の頭の造り物。性別は不明

●両目のマスク
両目の部分にそれぞれ穴の開いているマスク

キミは謎の美少女を見たか？

なんと、この『太陽の神殿』のディスクの中には、こんな女の子のグラフィックが隠されていたの！　彼女を見るために は、まずディスクAとディスクBを逆に入れてブートさせる。すると、ラテン風でとても軽快な冒険ミュージックが流れて、"Please Insert Disk-A and Reset" と怒られてしまう。そこで少しもひるまず、「MIHO」とキーボードから打ち込むと、シークレット・プログラムがロードされて、彼女のグラフィックが見れるのだ！　パスワードが「MIHO」なのは、プログラマーのAが中山美穂のファンだったから……のはずはないだろうな、やっぱり。ちなみに、彼女はいろんなせりふをしゃべってくれるけど、Hのキーを押すと、な・な・なんとヌードになってしまうのだ！　AVGの疲れをいやすためにこんなものまで見れちゃうとは、コノー、幸せ者！

●対応機種：PC－8801／mkII専用（5″ディスク）
PC－8801mkIISRシリーズ（5″ディスク）
PC－9801シリーズ（3.5″、5″ディスク）
X1シリーズ（5″ディスク）
FM－7シリーズ（3.5″、5″ディスク）
●価　格：5,800円
●発売日：86年10月1日
●発売元：日本ファルコム
●開発スタッフ
Program：木屋善夫，秋葉紀好
Scenario：井上忠信，倉田佳彦，立川敏男
Graphic：山根朝郎，大浦孝志
Music：阿部陸人，古代祐三　…and other staffs
※なお、本記事は、日本ファルコムの同ゲームのマニュアルを参考・転載しています。

序幕 『シナリオII』との出会い

ヤッタ7。ついに「シナリオII」を手に入れたゾ// 今日は10月3日。88SR版の発売日の1日あとだ。

エッ、雑誌社にいれば、サンプル版がもっと早く手に入るんじゃないかって？　確かにようフのソフトはそうなんだけど、ファルコムさんだけは例外だ。雑誌社は持てるサンプル版の貸出しを、発売日のあとじゃないとしてくれないのだ。

もっとも、これにはいろいろな意味があるらしい。ファミコンでよくある現象のように、サンプル版をあまりにも早くから提供しすぎたために発売前から解析されてしまったり、不法な××がでまわってやすすることを防ぐためなのだろう。ボクもそれはそれでいい方針だと思う。そのかわりと言っては何だけど、ファルコムさんでは発売前に取材に行くと、とても親切にソフトを見せてくれる。写真撮影用の部屋まで用意してあって、担当の人が実際にゲームをプレイしてくれるのだ。

ボクもペーマガ1986年11月号の「シナリオII」の記事を書くときには、宮本さんのお世話になった（アリがトウゴザイマシタ）。

でも、宮本さんもサスガで、ゲームの謎に関する部分については、テストプレイでも見せてくれない。こうや、「ロ下さん、解くときは自分で解いてみてください」という宮本さんの時間のうちの挑戦ムダになっちゃう。ボクのシナリオII」に対するラブ・パッション（「悪い情熱的な気持ち」とでも訳してイイたまえ）はますます高まっていったのわけだ！

第一幕 某月某日,日本ファルコムにて,四者首脳会談

さてさて、「シナリオII」を手に入れたボクの頭にピーンとひらめいたのは、このソフトを次の別冊（つまり、この本）のメインディッシュにしてやろうという大いなる野望であった。前回の別冊「チャレンジ！AVG&RPG」では、なんと言っても「ザナドゥ」の話が大人気だったし今回もこれを売りにしていけばまずまちがいないだろうと思ったからだ。そこで早かぞ、ファルコムの担当の宮本さんに電話で連絡。

「宮本さん、今度のボクの本でまた例のことをいろいろ「シナリオII」をやらせてもらいたいんですけど……」

「ウーン、今回はちょっとねス……。まだ何とも却答えできません。」

ヤッ？　これはおかしい!?　いつもなら愛想よく返事をしてくれる宮本さんが言葉をにごしている。ひょっとしたら、今回の「シナリオII」には何か掲載制限があるのでは？　電話の直後、イヤな予感がボクの脳裏を駆けめぐった。

こりゃいかんと思ったボクは、ペーマガの編集長とすぐに打ち合わせに入った。まかいろ打ち合せでなんだけど結論としては、やっぱり它かにファルコムに行ってみるしかない、ということになったんだ。これが、

そして某月某日、ボクと編集長は山手線→中央線と乗りかえて、立川にある日本ファルコムを訪ねた（例の話さっ立川はうちの大学のすぐとなりなのだ。アレ？　関係がなかったか？）。往の11時頃ファルコムのビルへ入っていくと、ボクらを出迎えてくれたのは、あの有名な木屋さんと、ファルコムの社長、加藤さんというそうそうたるメンバー。じつは木屋さんとは以前にお会いしたことがあったんだけど、加藤社長とは初対面なので少し緊張してしまった。

はじめはおだやかな雰囲気ではじまった会話も、話題が核心に近づくにつれてどんだんと緊迫感にあふれてきた。

「……というわけでようやっとのつぎの本にファルコムさんの「シナリオII」を掲載させていただきたいんですが……」

編集長がおもむろにすべりだすと、すかさず加藤社長が切りかえした。

「いやあ、うちとしては前回と同じ体裁ではちょっとご遠慮願いたいんですがねェ。」

「それはどういったご理由で？」

「じつは前作のときのアンケートハガキに、山下さんの本であまりにも解答をくわしくの書いてあるという苦情が多かったんですよ。」

――なるほど、そういうわけか。たしかに、ふう読ってみると、あの本の「ザナドゥ」に関しては答えそのものがズバリと載せてしまった。正直言って、自分でもあとこまで載せるつもりはなかったんだけど、本の発売直前に各雑誌でつぎつぎと解法がバラされていくのを見て、「アノ本でここまでやったんなら、うちだって……」という負けん気が先走ってあのような事になってしまったのだ。

ファルコムの加藤社長は、なおもつづけた。

「うちの会社ではソフトというものをひとつの立派な創造物として考えています。それゆえ、「ザナドゥ」にしろ、「アスカ」にしろ、本来そうである以上の世界の広がりをユーザーのかたがたに感じていただきたいという強い思いのもとにパッケージにしろ、さらにはオリジナル・グッズにいたるまで、その作品のイメージにプラスをうえるような物を一生懸命作っています。もちろん、雑誌社のかたがたにもそうしていただきたいことは山々なのですが、現実はそういきませんね。したがってしかたなく規則を行なわざるを得なくなってしまうのです。電撃さんの本が攻略本である以上、うちの考えとの接点が見つかりませんので、ご遠慮をお願いするしかないのです。」

加藤さんの話を聞いていくうちに、ボクは悲しい思いになってしまった。

ボクの本はソフトハウスのかたがたにはやはり単なる攻略本としか思われていないのだろうか？　自分としては、ボクの本はファルコムの別冊シリーズは、あくまでも解答の直接表現法を通じて、プレイヤーの人たちのやる気をしっとりさせる形に仕上げたつもりだったのに……。

ボクがせっかくそれを発表しようとすると、さすが年の功（？）、編集長がどうどうとボクの考えと同じようなことを述べてくださる。そして最後にこう付けくわえた。

「いずれにせよ、ファルコムさんの「シナリオII」ねきってはうちの次の本は考えられませんから、うちはうちなりに、今お話ししたようなユーザーにやる気を起こさせるような体裁で掲載させていただくつもりです。」

まあ、加藤社長も木屋さんもまったく話のわからない人ではない。出版社側のボクらの立場も理解してくださって掲載せりにあたっていろいろと建設的な意見をだしてくだっった。そして結論としてまとまったのが、あの程度攻略法が入ってしまうのはしかたがないだろうが、それにくわえてファルコムのポリシーと同じように、ゲームの世界に奥行きを感じさせ、ゲームをプレイするユーザーのやる気をとそる（ガッカリさせない）物に仕上げる、ということだった。

ちなみに、別れぎわに、木屋さんがこう付け くわえた。

「山下さんが素晴らしい物を作ってくだされば、うちとしても「あの、あの人にまかせておけば大丈夫、良い記事を書いてくれるし、うちのソフトがより売れるようになるんだ」という考えになって、こちらから記事をお願いする形にもなるかもしれませる。ひとつ、がんばってみてください。」

ウーン、木屋さんのこの言葉は胸にジーンときた。よーし、加藤社長と木屋さんの期待にこたえられるようにガンバるゾォ～//と、燃えるような熱い思いを胸に秘めつつ、ボクと編集長はファルコムをあとにしたのであった。

第二幕 では,どのように掲載するか？

てなわけでなんとか「シナリオII」を掲載できることにはなったけど、ボクが頭をかかえたのはその掲載方法であった。みなさんもご存知のとおり、「ザナドゥ」シリーズというのは、パソコン・ゲーム史上最大のヒット作である。それに実際のことろ、ボク自身もオブレイしたあの時のRPGの中で、もっとも思い入れのはげしいのがこの「ザナドゥ」シリーズなのだ。やっぱりボクの本を読んでくれるみなさんにも、同じようにこの作品の素晴らしさを味わってほしい。それゆえ、前回のような為を犯すことはは絶対に書きたくないのだ。

別れぎわの木屋さんの「ひとつが大ばってみてください」という声がまずまず頭の中に大きく響いてくる。素晴らしい記事を書きあげることこそが、ボク、山下 章にあたえられた課題にちがいないのだ//

いろいろと考えたあげく、今回の記事を書くにあたって次のような点に留意することにした。

①まず、「シナリオII」を完全に楽りめなければいけない。それには、外界&タワー内の全面マップ作成、モンスターのデータの記録などひとつの完璧を書きたい。

②読者に記事に対しては親近感をもってもらうため、同時進行ドキュメントのような形を取る。ゲーム を解くとントはその中にバラまき、解法のみの列記は避ける。

③読者にもページ作りに参加してもらおうという意図で、データ表にかぎと宝白部分を残しておく。そこを読者に記入してもらい、自分でゲームを解くときのサブ・マニュアル的に活用してもらう。

④ファルコムさんのポリシーどおり、美しく仕上げて、読ひ人を引きつけることも必要だ。それによって読者に「ザナドゥ」の世界のより広い奥行きを感じてもらう。

⑤外界マップは基本的にすべて載せるが、同回のような解答的な物ではなく、夢をあたえるような美しい物にする。解答的になると書けるため、Caveの位置は記入せず、文字の書きこみもしない。

⑥タワー内マップも基本的にすべて載せるが、外界界のエのタワーに入ると上の迷宮にするかの対応表は読者に自分で考えてもらうようにする。また、マップ内にモンスターやアイテムの写真を使い美しくまとめる。

とまあ、こんなところかな。木屋さんに聞いた話によると、ファルコムというソフトハウスは出版社のでっかがってしまった原稿に対しては何も言わないというのが心ぐらしいから、おそらく今回のボクの本の内容がどうあろうと直接ボクには何も言ってこないだろう。だけど、それをいいことにズメズメと解答を載せていっちゃうような行為が結局いろんな場所で見られるのは、とても悲しいことだと思う。パソコン・ゲーム界をより盛りあげていくためには、ソフトハウスと出版社が、プレイヤーがゲームをより深く楽しめることを第一の目標にして、仲良く共同の仕事をしていかなければいけないというのはもはや自明の理。消極ながら、ボク、山下 章は、今回の原稿執筆をおしてて「シナリオII」のプロデューサーに参加させてもらっているつもりでいる。読者のみなさん、この本を読んでの感想（文句でも何でもいいです）をぜひお聞かせください。そして、できましたら加藤社長と木屋さん、お2人の意見も聞かせてください。よろしくお願いします。

第三幕 ザ・ドキュメント・オブ・ザ・シナリオII

Trainning Ground

●城

名前を入力して、王様から3,500 gold(Spectacles 10個,Red Potion 1個, Key を1個, それにElixir3個をもらう。名前によっていろいろとおもしろい現象が起こるのは、みなさんもご存知のとおり（詳しくはシナリオII参照戦略編を参照のこと）。

●武の道場

10STR＝100GP

STR（攻撃力）－戦闘時に敵にあたえることのできるダメージを左右する重要なパラメータ。

●識の道場

10INT＝100GP

INT（術数）－魔法の威力の大小や、魔法を読書していられる時間の長さに影響する。

●智の道場

10WIS＝100GP

WIS（知性）－魔法のアイテムの効力（例：Red Potionが1度に回復できるHit Pointの量）に影響する。

●功の道場

10DEX＝100GP

DEX（器用さ）－宝箱をオ早く開けられるかどうかなど、手先の器用さに関係する。

●徒の道場

5AGL＝100GP

AGL（敏捷さ）－戦闘時やタワー内での移動スピードなどに影響する。

●魅の道場

10CHR＝100GP

CHR（カリスマ）－この値が高いと、ショップで買い物をするときに、安く品物を買える。

●魔の道場

5MGR＝100GP

MGR（魔法に対する抵抗力）－文字どおり、敵の魔法の攻撃を受けたときのダメージの大小に関係する。MGRは100を越えると1度に同じことになってしまうので注意。

●プロローグ

ネボ、ネルガル、マルドックが、イシュタルの司るリブラに亡命をなしたその時、

キングドラゴン＝ガルシスは、一人の勇者によりうち滅ぼされた。

それは、王家の書記により記された通りである。

直苦しく築かれた死の砦は、輝きを地にもたらす、壮麗なる神もしてしまがそった。

それは、吟遊詩人により唄われた通りである。

永遠かのように思われし安らぎはしかし、一夜の夢に等しかった。

化け物達が再び地の底に湧きはじめたのだ。

見たこともない新手達が、地上におどり出て来た。

全ての人々に、平穏忘れ去られていた暗黒の日々がよみがえり、地は絶望と絶望によりおおわれた。

「ガルシスは滅んだのではなかったか？」

「なぜ、我々が巻き込まれなければならぬ。」

即位したばかりのうら若き王は、すぐさま勇者達を召集した。

「諸君らの知っての通り、かつての暗黒の日々は、一人の勇者により、我が父の在位の時にうち砕かれた。

しかし、再び、あの暗黒の日々が、いやそれ以上の災いが、我が国土に広がりつつある。

地の底で何が起こっているのか、知る者は誰もいない。

しかし、それは確実に大きくなっているのだ。」

召集された勇者達は長い間を見合わせ、驚がくの声をあげた。

「闇下の街、村では、あのいまいましいガルシスが復活し、その姿を現したとの噂も広がっている。」

「馬鹿な、そんなことはありえないはずだ……」

「そうだ！　そんなことがあってたまるか。」

そう、彼等の言うことはもっともだった。

確かにガルシスは一人の勇者に倒されたのだ。

もし噂が本当ならば、誰が再びガルシスを倒せよう？

彼は、もうこの世の人ではなかった。

ガルシスを倒した偉大な勇者はもはやいないのだ！

ざわめく勇者達に向かって、若き王は声を広げる。

広間は不気味なほど静まりかえった。

「子も諸君ら同様、噂など信じてはいない。しかし、そのことが確かめられなくては、民たちは納得しないだろう。」

王は剣をふりかざし叫んだ。

「我が勇士達！　ガルシス存在の有無を確かめよ。

噂がもし真実ならば、再び、そして永久に葬りさらねばならない。

勝ちとった平和を脅かす、新手の化け物どもと共に、それを操るものの正体を一刻も早くつかみ、それを根だやしにせよ！！」

かくして、新たな戦いの為に、勇者たちのトレーニングが開始されたのである。

●まずはキャラクターを作るっ!!

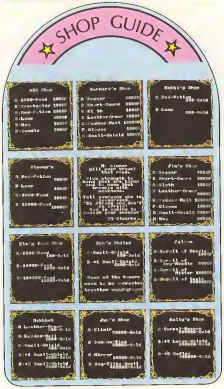
さあて、いよいよ『シナリオII』のプレイ開始だっ！最初は『シナリオII』のEディスクでフォーマットしたディスケットに、前作のAディスクを使ってキャラクター・メイキングをするわけか。ってことは、いろいろなパラメータを設定する道場は前作と同じなんだな。

この『ザナドゥ』シリーズでは、キャラクターのはじめの設定が、けっこうあとあとまで影響してくる。前作ではボクは

STR 80, INT 60, WIS 20, DEX 10, AGL 40, CHR 100, MGR 0

という設定ではじめたんだけど、さてさて今回はどうしたものだろう。発売前の取材で聞いた話によると、なんでも今回の作品はショップ間で商売ができるということだ。

Maple Ford LEVEL 1



ということは、Goldに関して今回のゲームではそれほど苦しまずにすむにちがいない。

よーし、思いきってCHRは低くしちゃおう！　その分を他にふりわけて…。

STR 100, INT 70, WIS 20, DEX 20, AGL 45, CHR 50, MGR 0

これでどうだっ!!　まあ今回のキャラは、STRを高くしたのがポイントかな。

ジャーン!!　これが今回ボクが「シナリオ2」をプレイしたときのキャラクター設定だっ！

●魔法のアイテム・ショップ再発見!!

道場で設定が終わったら、例によって地下にのびた通路をドへドへと降りていく。そして、地図に降りたら、左へ5歩進んでから右へもどると…やっぱりあったんですねえ魔法のアイテム・ショップ。まあ、基本的にはまだAディスクでプレイしているわけだから、当然なんだけどね。

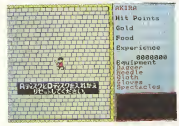
前作では、FM版でCHRを50にしてからこの店へ行くとGoldが無限にかせげるとか、はじめからBlack OnyxやHourglassを買いこんでキング・ドラゴンのところへすぐに行っちゃうとか、この店にはつねにいろんな魔テクがあったけど、今回もまたすごいテクがあるにちがいない。でも、ボクはこんな店は利用しないッ!!　ゲームの本当のおもしろさって言うのは、ちゃんとした設定でプレイしたときにこそ味わえるもんだ。はじめから強くなってるなんて、なんかファミコン・ソフトの無敵ワザを使ってゲームをプレイするようで間けないもんね。そういったテクは一度ゲームを解き終えたあとで試してみるのが正当なのさ！

なつかしの魔法のアイテム・ショップ。全アイテムを2990F(DM版のとき)で売ってくれるんだ。

●そして、AディスクとDディスクを入れ換える!!

魔法のアイテム・ショップを無視してつき進んで、レベル1へ行くためのケイブに突入した。このまま進んだら、前の「ザナドゥ」のレベル1にぐちゃうんじゃないだろうか、なんて心配もしてたけど、ケイブをぬけてたあとの画面を見てひと安心。「AディスクとDディスクを入れかえてリセットしてください」だって。Eディスクでフォーマットしたときに、こうなるプログラムが書き込まれていたんだろうね。それでは、山下、シナリオ1ワールドへ行きま～す!!

じつは、これはあとでわかったことなんだけど。この「AディスクとDディスク……」という画面には、いろいろな値が隠されている。


Akira
Hit Points
Gold
Food
Experience
Equipment
Jewelry
Shield
Sword
Gloves
Spectacles
Rzzz

レベル1タワー内マップ

〈タワーマップの見かた〉
左上がその部屋の登場モンスター、右上がその所有アイテム。そして下に文字で書いてあるのが、その部屋に落ちているアイテムだ。また、赤い扉は鍵のかかっている扉を、青い部はワープへ入口であることを示す。

LEVEL 1

●いきなり逆さつらら!!

Dディスクでゲームをはじめて……と、これでやっとシナリオ1の世界にでることができるんだな。さあて、どんな世界がでてくるのか、楽しみ、楽しみ……。

ギャギャッ!! いきなりコレはなんじゃい!! スタート地点の自分の両側に、トゲトゲがびっぱってるじゃないか…!! これがシナリオ1に新しく設定された「逆さつらら」っていうヤツ。宮本さんから話は聞いてるから知ってるソ。このつららの上に乗っちゃうとダメージを受けちゃうんだよね。へへっ、それなら⊡のキーを押して、右上に飛び越してやる!!

ビッ!「DMG-1200」――わあぁ、なんてこったい!! この逆さつらしらってやつは、飛び越すことができないのか。どうやら Winged-boots でも使わないと、ダメージを受けずに通りぬけることはできなさそうだ。オッケイ、はじめはヒット・ポイント約1500しかないのに、1200もダメージを受けてしまって、残りはわずかあと300。ウーン、苦しい戦いになりそうだぜっ!

●Warp, ワープ, わーぷ

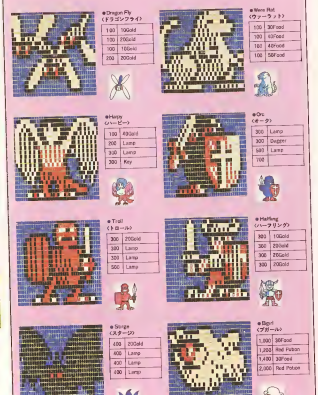
でもまあ、あの逆さつらしらのダメージはしかたない。気を取り直して先へ進んで行ってみるか。オンヤ? 今回のレベル1っていうのは、行けども行けどもひたすらまっすぐな直線世界なんだなあ。まるで地上のトレーニング・グラウンドみたい、なんて思いつつ、ひたすら直線世界をマッピング。どうやら、この分では方眼紙を横につなげないと全部書けそうにないソ。

ところが、ここでボクはタイヘンな事実に気付いてしまった。うっかりショップのドアの数を数え忘れてしまったので、今さら道を逆にもどろうとすると……なんとまったくちがう世界にでてしまったのだ!! その瞬間、ボクの頭の中を恐怖の英単語がこだました。「Warp, ワープ, わーぷ……」。どこかでワープしてしまったにちがいない。マップ内をもう1度チェックし直したっけ!

なにしろ、建物と建物の切れ目のいたるところにワープがあるのだ。これだけワープしているってことは、ひょっとしたら、このレベル1って世界は直線世界ではなくて、何来どおりの構造になっているのかもしれない。でも、Winged-boots も Mantle も持っていないから、確認のしようがない。あまでも、とりあえず直線方式のマップはできたから、あとでチェックにくればいいや。べつにゲームの進行にはそれほど支障はないだろ（この考えがアマかったんだな。なにしろ、レベル1には隠れショップがあったんだんだから）。

登場モンスター・リスト

各レベルに登場するモンスターをドット絵とともに全紹介! さらに、モンスターの名前の下には、外世界に出現する4部隊のヒット・ポイントと所有アイテムを表にしてまとめておいた。各部隊が何匹のモンスターによって構成されているかというのは、乱戦的要素で決まるようなので表記は避けた。また、大切なアイテムを所有している場合はわざと空白にしてあるので、キミが自分で記入して表を完成させてみてくれ!!



●Dragon Fly（ドラゴンフライ）

180	190Gold
150	270Gold
180	195Gold
250	200Gold

●Nova Rat（ウーラット）

150	30Food
180	65Food
180	40Food
100	58Food

●Harpy（ハーピー）

100	430Gold
200	Lamp
300	Lamp
300	Key

●Ox（オーク）

300	Lamp
300	Dagger
180	Lance
100	

●Troll（トロール）

300	270Gold
300	Lamp
320	Lamp
550	Lamp

●Halfling（ハーフリング）

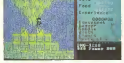
380	150Gold
300	250Gold
300	250Gold
350	200Gold

●Stinger（スタンガー）

100	200Gold
400	Lamp
400	Lamp
100	Lamp

●Bird（バジャール）

1,300	30Food
1,200	150 Potion
1,400	30Food
2,000	150 Potion



●ガナドゥ、ワールドの3種類の壁

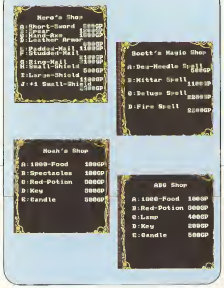
Aパターン

Bパターン

ワープゾーン

Gandine LEVEL4

SHOP GUIDE



ここで発者の諸君に，ちょっと役に立つ情報を教えておこう。ボクは前作のレベル7をプレイしているときに気づいたんだけど，ザナドゥ・ワールドの壁のグラフィック・パターンには，全部で3種類あるんだ(戦質)。そのうちのひとつが，必ずワープさせられてしまうワープゾーンっってわけ。これを知っていれば，レベル1ではもちろん，あとあとの面でもけっこう役に立つんだな。

●ショップにて一考

レベル1はとにかくショップやタワーの入口が多い。実際にひとつひとつのショップに入っていってみると，なるほど店によって売っている品物がちがう。また，同じ品物でも店によって値段がまちまちで，Keyが100GPで売っている店，200GPで売っている店があったりしちゃうわけだ。同じ物を買うんだったら，やっぱり安い店で買ったほうがいいもんね。ムムッ，待てよ，値段がちがうということは，ここで例のお金かせぎができるんじゃないか？　どれどれ，まずはABC　Shopで Keyを買って100GP。おつぎはそれを持って，Jim's Shopで売れば……ガーン!!　やっぱり100GPにしかならない!!　しまった，ザナドゥ・ワールドでは，売ったときの値段は定価の半額になるということをすっかり忘れていた。これじゃ，何回やっても利益はゼロ。Foodだけ買しちゃうわけか。

ムムッ，だけど，もういっぺん待てよ。これはボクのCHRが50のせいなんじゃないか？　CHRを100に設定しておけば，75GPで買って，100GPで売ることができたはずだ……。1回につき25goldの利益。それを20万回くらいくり返せば，このゲームを終えるまで遊んで暮らせるだけの金額を手に入れられていたかも……。

フッ，だけど人生なんて，所詮そんなものさ。ひとつの目標を達成するのに，楽な道を進むか，イバラの道を突き進むか……。ボクはザナドゥ・ワールドであえてイバラの道を選んだってわけだな。だって，そうだろ，シナリオIIで最初から Goldを無限に持ってゲームをプレイして，何

売り値もやっぱり100gold。もうちょっとCHRが高かったらなあ。

がおもしろい？　例の『Yoshio. Kiya®』とか[DS　]〔-MASTER〕といった隠しホームを使ってプレイするのと同じじゃないか。まるで大金持ちの子供に生まれて，お金のありがたみを知らずに一生ボンボン気分で過ごすようで，そんなのは絶対にイヤだ!!

というわけで，わざわざ自分からイバラの道を選んだボク。ウーン，泣かせるぜっ！

●まずは外で敵を倒すっ！

てなわけで，マッピングやショップの探索も終わり，いよいよ敵との戦闘に入る！　いきたりタワーに入ってやろうかとも思ったけど，やっぱり外世界の迷中と地道に戦ってキャラを鍛えあげていくか。まだ海のもりとも山のもりともわかならいシナリオIIのモンスターたちだから，小手調べをしておかなくちゃね。

さて，ボクが最初に選んだ幸運な（?）ターゲット・モンスターは，Were Ratというネズミのバケモノ。戦闘モードに入ってみると，なかなか威圧感のある1匹部隊だ。勝てるかなあと思いつつ体当たりをしてみると，アラ楽勝！　なんだ，シナリオIIのモンスターっていっても，それほど

Were Ratと戦闘モードに。与思いたって，ボクの敵じゃないぞっ！

レベル4タワー内マップ

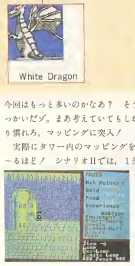
たいしたことはないんだ、などとひとりで納得しながら、全滅させる。30Foodx9が手に入って、モウケッ！

ここで戦闘モードに関して気づいたことを2、3あげておくと、まず前作ではモンスターは画面の外周にピタリとくっつくことはなかったのに、今回は文字とおり画面内を自由に動き回るようになった。これによって、よりアクティブな戦闘モードが楽しめるにちがいない。それから、敵を全滅させたあとのクターラーラーラータラッ♪というBGMがなくなった。これは、ゲーム演奏をよりスピーディーにするために改良されたのだろう。まっ、何にしても、バージョン・アップしたんだから、いいことだ!!

●22のタワーを探険!!

レベル1はとにかく(タワーの入口が多い(どこかと同じ書きだしになってしまった)、ズバリ言うと、22か所もタワーの入口があるのだ、おかしいなあ、前作は1レベルについてのタワー内の部屋の数は64と決まっていたはずなのに今回はもっと多いのかなあ？　そうだとしたら、これはやっかいだぞ。まあ考えていてもしかたがないから、習うより慣れろ、マッピングに突入！

実際にタワー内のマッピングをはじめてみると……なーるほど！　シナリオIIでは、1部屋しかないタワーなんてのがザラなんだな、これが、さらに、複数のタワーの入口が、ひとつの迷宮でつながってるなんてのもある。レベル1の22番目のタワーの入口へは、他の入口から入らなければ行けないってのが、いい例。なるほどねえ、部屋数は増やさなくても、こんなふうに複雑にすることができるんだねえ。こりゃー一本取られたわい！



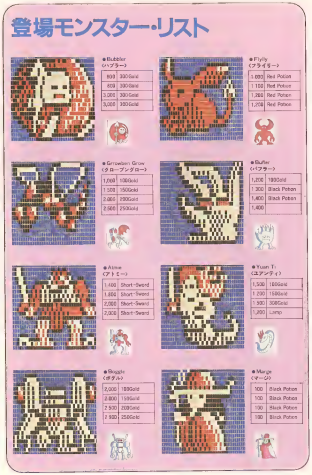
ここが問題の22番目のタワー。一見すると、このまわりには何もなさそうだけど、。

外伝景で鍛えたおかげでタワー内のマッピングも、ルンルン気分で進み、半分以上終わったゾというときに、急にディスクの赤ランプが点滅ア　ヤヤッ。これはまさしく、デカキャラが登場する前の前兆！いったいどんなヤツが登場するのかっ!?　期待と不安に胸をふくらませていると、そこに現れたのは……な・なんと、ドラゴン族の新顔、White Dragonだあっ!!　なんていきなりこんなヤツが!?　そのヒット・ポイントは800,000!!　ボクのキャラの……ウーン、あまりにケタがちがいすぎて、何倍だか数えられないっ!!　エーン、本屋さんのイジワルー！　なんでドラゴンが最初のデカキャラなんだよォー!!

さらにもう1匹、レベル1で1番大きいタワーの中に、Marivouxというデカキャラもいた。ヒット・ポイント80,000のコイツにはなんとかこっちの攻撃も当たるんだけど、まだ完勝することはできない。くそォ、レベル1のモンスターはもうほとんど倒しつくしてしまった。次のレベルへ経験値かせぎにでかけるしかないぜっ!!

いきなり現れたWhite Dragonの　はじめて会うデカキャラなのに、強すぎるっ!!

登場モンスター・リスト



●Bubbler（バブラー）

100	100Gold
600	300Gold
3,000	300Gold
5,000	300Gold

●Fly（フライター）

1,000	Red Potion
1,100	Red Potion
1,200	Red Potion
1,250	Red Potion

●Growler Grow（グローラーグローラー）

1,000	100Gold
1,500	500Gold
2,000	200Gold
2,500	250Gold

●Buffer（バッファー）

1,200	100Gold
1,300	Black Potion
1,400	Black Potion
1,400	

●Aimer（アイミー）

1,400	Short-Sword
1,650	Short-Sword
2,000	Short-Sword
2,000	Short-Sword

●Yuan T（ユアンティ）

1,500	100Gold
1,700	150Gold
1,900	300Gold
2,200	Lamp

●Beagle（ボグル）

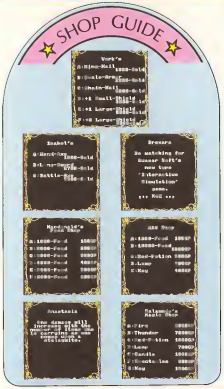
6,000	100Gold
2,600	100Gold
2,500	200Gold
2,500	250Gold

●Marge（マージ）

100	Black Potion
100	Black Potion
100	Black Potion
100	Black Potion

Naldour

LEVEL5



LEVEL4

●さて,ここはレベルいくつ?

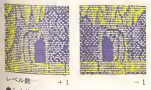
レベル1にあった唯一のケイブに入ると、列によって例のことくまったくちがった面にでることができた。けれども、前作ではケイブをくぐったあとに「Level X」という表示がでてくれたのに、今回はその表示がまったくでない。これじゃ、自分がレベル○つにきたのかわからないじゃないか!! ウーム、これまたシナリオIIの新しいトラップなんだな。

前作では、ケイブをくぐったら、レベル$n+1$か$n-1$さえもしかなかった。ところが今回は、何面先に進んでいるのか、あるいはもどっているのか、まったく不明なのだ。ボクはいろいろと考がえて、この面がレベル4だということをつきとめただけど、せっかくだから、みなさんにレベル数を調べるてっとり早い方法をご紹介しよう。

ホラね、Black Onyx を使えば、こんなようにレベルが表示されるのだ。

まず一番早いのが、Black Onyx か Fire Crystal を使う。これにかぎる。それらを使えば、[Warp-Up(Down) Level X]と表示されて、一発で前にいたレベル数がわかっちゃうんだ。エッ、そんなことに使ったらアイテムがもったいないって? 大丈夫、ワープした直後にリセットしてゲームを再開すれば、アイテムを使う前の状態からリプレイできるのダ。

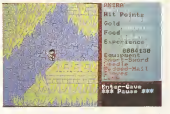
そしてもうひとつが、通ったケイブによってレベル数を計算する方法。じつは、シナリオIIのケイブのグラフィック・パターンには3種類あって、どのケイブが何面先にワープするかなどがキチンと決まっているんだ。下にケイブの移知を載せておくので、参考にしてみて。



●シナリオII・ケイブのコバターン

●これまた初登場、すべり台!!

レベル4にやってきて、すぐに左へ左へと進んでいくと……ツルッ! (とは言はしないだろうけど) ひえー、ボクの意志に関係なく、マイキャラが下へ下へと流されていくよ〜!! これが噂のすべり台ってやつだ。Winged-boots を使わないとのほれないんだろうな、やっぱり。


Hit Points
Gold
Food
Experience
Equipment
Sword
Shield
Armor
Helmet
Boots
Gauntlet
Shield

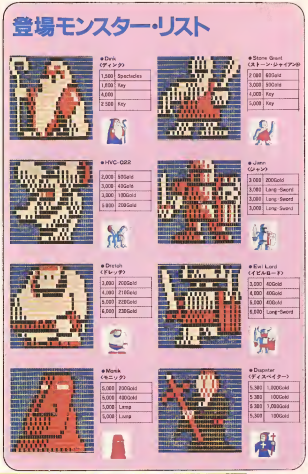
レベル5タワー内マップ

まずはレベル4の完璧な外世界マップを作ってやるぜェ！　読者の諸君の中には、タワー内のマップは作れても外世界のマップは作れずに困っている人が多いにちがいない。ここで、ボクがどうやって外世界をマッピングしたのかをご紹介しよう。

まず方眼紙を用意する。これはあたりまえだのクラックー（かなり古いギャグだ）。そして、その方眼紙にマップを丹ていていくわけだけど、ザナドゥ・ワールドはメチャ広いっ！　1レベルの広さが80×50キャラ分もあるから、ふつうに方眼紙を使ったのでは、大きくはみだしてしまう。そこでボクは、仕方なく5 mm×5 mmをひとマスとしてマッピングをした。

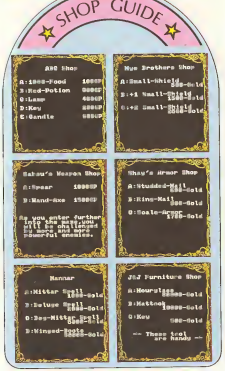
また、各レベルのマップの右端と左端がつながっているのは周知の事実だけど、どこを基準にして書きはじめたらいいのか、キミにはわかるかな？　これはあまり知ってる人はいないと思うけど、ザナドゥの外世界っていうのは、ズーッと横に進んでいくと、ワン・キャラ分ガタッとズレているところがあるんだ。特にそれは、地面や天井のラインを見ていくと、よくわかると思う。そのズレている場所がマップの右端と左端に分けるべき場所なのダ。

また、どこでもいいけど、1レベルの完璧なマップが作れてしまえたら、あとのレベルのマップを書くのはわりとラク。というのは、ザナドゥの各レベルっていうのはパラレル・ワールドになっていて、レベル間をつなげるケイブは同じ座標にあるからなんだ。だから新しいレベルにきたときは、前のレベルのマップからそのケイブの座標を調べてその座標からマップを書きはじめればいいってわけ。



まあ、説明ばかりしていてもしかたがないから、百聞は一見にしかず、ボクが書いたレベル4のマップをここにお見せしよう。ガタッとズレたところが左右の基準になっているのが良くわかるでしょ？　今回のこの本に載っている各レベルの美しいイメージ・マップは、ボクがこうして書いたマップを元にイラストレーターのくりひろし氏が精魂こめて描きあげたものなんだ。（この本のマップは、見やすいところで左右に分けているので、念のため。）

Poigone
LEVEL 3



●タワー内に仕組まれた罠!!

前の「ザナドゥ」でタワー内を完全にマッピングしたボクにとっては、シナリオIIのタワー内マッピングはそれほど難しい作業にやらない。それぞれの部屋に登場モンスター、そいつが所有している物、はじめから落ちている物をキチンと書いていって、むしろルンルン気分☆

レベル4のタワーももうすぐ征服できるようだなあなんて思っていると、目の前にとんでもないモンスターが現れた。白い狼に赤い帽子をかぶったかわいらしい妖精、Margeだ！　ひと目見ればわかるけど、コイツは餃子とカルマが増えてしまうカルマキャラ。絶対にぶつかっちゃいけない。

SHIFTキーを押しながら進んでいけば、体当たりしても攻撃をあたえずにすむというテクはあるものの、Margeに囲まれてしまったら、一巻の終わり。

そんな部屋に入らなければいいなんて思うかもしれないけど、そうもいかかない。なにしろ、Margeの部屋の先に

カルマキャラのMargeが出現!!　ぼさぼさに通りぬける方法は？

は、まだ5、6部屋は残っているはずなんだから（1レベルのタワー内の部屋数は6というのから逆算したんだ）。

では、どうしたらいいのか？　ボクの頭の中のコンピュータが、すかさず何とかりかの方法をはじきだした。

①カルマを無視してMargeを殺して通りぬけ、あとからBlack Potion を取ってカルマを下げる。

②Hourglass を使って時間を止め、Margeの間を通りぬける。

③Candle を使ってモンスターの姿になり、通りぬける。

④Acid を使って、まったく別の部屋から、Margeのいる部屋のつぎの部屋へ入りこむ。

ボク自身、どの方法がいいのか判断がつかなかったからとりあえずデータ・ディスク（Cディスク）をコピーしてそれから①の方法で先へ進んで行ってみた。すると、その一番奥にいたのは、Guin というデカキャラ!!　コイツのヒット・ポイントは1,400,000。これじゃ White Dragon より強いじゃないか!!

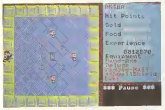
しかたない、ここはあきらめて、あとでアイテムを手に入れてから②か③の方法で通りぬけるとする。どっちみち現時点では、Guin は倒せないしね。フッ、それにしても、データ・ディスクをコピーしておいて良かった!!

●初のデカキャラ退治!!

レベル4で戦闘をくり返したおかげで、マイキャラもかなり強くなった。Fighter Level が、Fighter になったし Wizard Level が Prestidigitatr、そうだ、これならレベル1にいた Marivoux も倒せるかもしれない。事実、レベル4の Marivoux は楽勝で倒せちゃったもんね。

いよいよとケイブを抜けてレベル1にもどり、一番大きなタワーの最深部の部屋に行く。そしていよいよ、Marivoux と対決!!

アチャー、簡単に倒せるじゃないか。倒したあとには、Mushroom が3個、Spectacles が5個、そして Cross という新アイテムまで落ちていた。とにもかくにも、デカキャラが倒せるようになったのは、ウレシイ!!



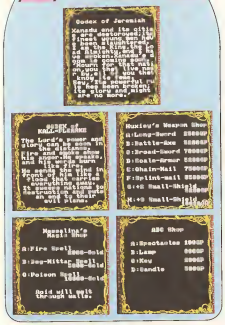
デカキャラを倒して、アイテムを拾うーザナドゥではこの瞬間が楽しんだよねえ。

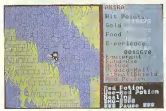
レベル3 タワー内マップ

Red Dragon
Buzzati
Peluton
Magic Glove
Rod
Lamp
Hammer
Hourglass
Demons Ring
Candle
Red Potion
Magic Glove
Magic Glove
Hammer
Rod
Red Potion
Red Potion
Rod
Magic Glove
Magic Glove
Rod
Lamp
Candle
Candle
Hammer
Hourglass
Demons Ring
Rod
Red Potion
Red Potion
Red Potion

filane LEVEL2

SHOP GUIDE





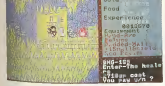
ゲゲッ、タメージが悪相より大きくなっている。いったい、ナゼなんだ？

つまり、プレイヤーが受けるダメージの量というのは、プレイヤーが持っているアイテム・武器類の総数に比例するんだ。したがって、お金があるからって Key をあんまり多く買いすぎたりしちゃうと、逆さつららで文字どおり痛い目に会うってわけだ。装備が多くて重いほど、落ちたときに大きなダメージを受ける――なんとも現実的じゃないかっ!!まあ、前作ではキャラクターのランクアップとともに Key の値段が上がったのに対して、今回は常に一定の値段だから、こういうトラップをつけておかないとつりあいがとれないのかもしれないけど……。でも、Gold や Food はいくら持っても重量が増えないっていうのは、なんか矛盾を感じるなあ。

●Healersはおトクか損か?

逆さつらららのところをマッピングしてたら、ヒット・ポイントがボロボロになってしまった。とれ、Healers(病院)でヒット・ポイントを回復させるか、――ゲゲッ、高い!!ヒット・ポイントを治すたびにこんなにお金を取られるのか!?

ここでボクは、ビーンとひらめいた。Red Potion を使って、ヒット・ポイントを回復させよう！ 面作とちがって、今回は Red Potion がいくらでも売っている。たとえ完全回復まで3倒でもいい必要だとしても、レベル3なら、300×3＝900GP とずっとおトク。なるほど、シナリオ目では、Healers は無用の産物なんだな。でも、Red Potion がこんなに使えるとわかっていたんなら、WIS のパラメータをもっと高くしておけば良かった。高ければ、1度に Red Potion で回復できるダメージの量がちがったはずだもの。



Healers は高いっ！ こんなところで勝利をむさぼるなんて許せん!!

●これこそ骨折り損のくたびれもうけ!

苦労して外マップを完成させて、ねっきりタワー内のマッピングをはじめたんだけど、どうも部屋の数が足りなすぎる。とりあえ、まだ探索していない右下のタワーに、残りの部屋がすべてあるにちがいない。よーし、行くぞっ!!

じつは、この右下のタワーにいくためには、マップのはじからはじまでつづいた逆さつらら地帯を通りぬけねばいけないんだ。

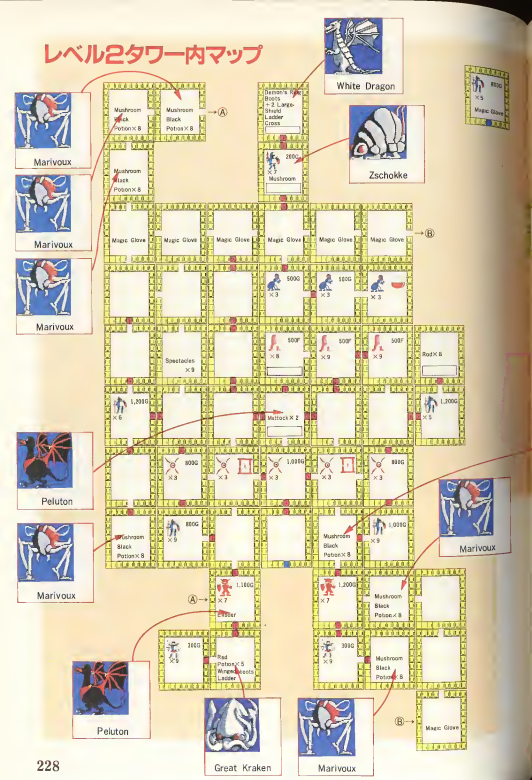
Red Potion を大量に買いこんで、いざ出陣！ Winged-boots を使えばノーダメージでタワーまで行けるけど、どう考えたって Red Potion のほうが安くあがる。何歩か進むごとに Healing すればいいんだもんね。

そして、Red Potion を使いすぎと思えるくらいに使って、ようやく右下のタワーに到着。さーて、これでレベル3・タワーマップが完全に書けるぞ。と思いきや……。なんと、タワーに入っていきなりでてきたのが、Buzzati というデカキャラなのだっ!!

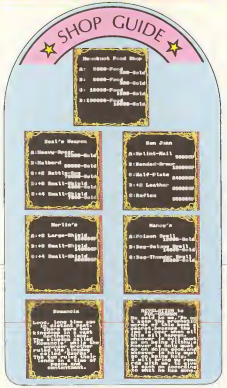
ヤツのヒット・ポイントは1,800,000。こんなの勝てるわけないっ！ ちょっと当たっただけでマイキャラは瞬間的にやられてしまった。しかたないデータをロードし直すか。

し、しかし、ワナはそれだけでは終わらない。デカキャラと出会ったときにはそこで自動的にセーブされてしまう

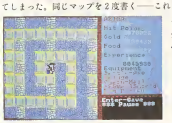
レベル2タワー内マップ


White Dragon
Zschokke
Marivoux
Marivoux
Marivoux
Peluton
Marivoux
Marivoux
Peluton
Great Kraken
Marivoux
Marivoux
Mushroom Black Potion×8
Mushroom Black Potion×8
Mushroom Black Potion×8

LEVEL 6



は，いったんマップを完成させたのに，致命的な2か所がズレていたせいでもう1度はじめから書き直すハメになってしまった，同じマップを2度書く——これほどの苦痛はないッ！ 自分の未熟さが情けないぜっ！



レベル5はこんなうすき表現，ここを点にしは，強矢のテクが必要だ！

●あなたもシナリオII保険に入りませんか？

ここまでボクの文章を読んできて，なんて同じところをそう簡単に何度もやり直せるんだろうと不思議に思っている人もいるんじゃないかな？ そう，たしかにボクには，Foodを無視してマッピングをしちゃったり，アイテムをどこからまわぎビシバシ使っちゃったりと！う余裕がある この余裕はどこからきているのか？——答えはただひとつボクがシナリオII保険に入っているおかげなんだ。

```
XANACOPY
NEC PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR
Player Disk Copy Tool  Ver1.2

Insert [New Disket] on Drive No.2
Hit any key to copy start
```

Eディスクの「XANACOPY」は，データ・ディスクを作るだけじゃなくて，データ・ディスクのコピーもできる人だ。

べつにシナリオII保険と言ったって，ファルコムさんが特別くれたような特殊な物ではない。単にディスク数の「XANACOPY」の機能をフルに活用しているだけのこと。外世界のマッピングをするとき，必ずデータ・ディスクのコピーを取ってから行なうようにする。そうすれば，マッピングのときにFoodが減っても，アイテムを使っても，はたまたたとえElixirを使ってしまっても，コピーしたデータ・ディスクでやり直せば元の状態に復活できるんだから，心おきなくマッピングに専念できるわけだ。コピーさえ取っておれば，Winged-boots＋Mantleを装備して，障害物を無視して突き進みながらマッピングすればラクなこともできちゃう。たとえ死んでもすぐに復活できるコピー・ディスク——これがボクがシナリオII保険と呼んだ秘訣なんだな。

さらにボクは，万一の場合にそなえて，もうちょっと高級な保険に入っている。万一の場合っていうのは，ボロボロの状態でアクキャラに出会ったり，カルマがついたままケイブをくぐったりして，勝手にセーブされてしまったような状態のこと。そうした場合は，もう1度やり直したいと思うのがふつうだけど，直前のレベルぐらいでセーブしたデータがないと，正直言ってやり直すのはめんどうくさいよね。だからボクは，そんな場合にそなえて，各レベルごとに1枚ずつデータ・ディスクを保存しておるんだ。

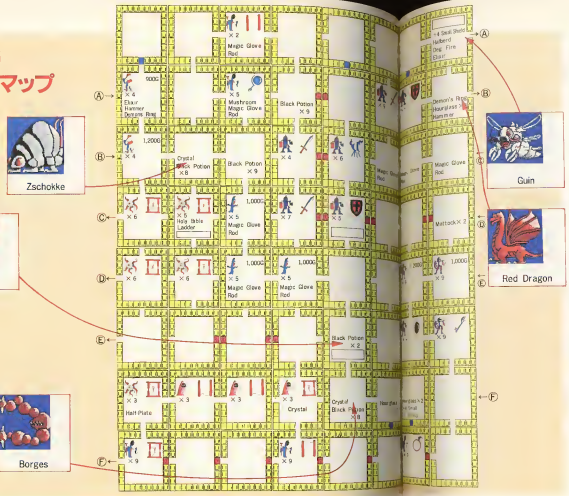
これなら，死を恐れずに行動することができるし，少によりも撮影のときがラク（ゲームをプレイしているときにまで撮影のことを考えるのは，ライターの悲しい宿命！）。好きなレベルをクリアしたときのデータから，ゲームをリプレイすることができるもんね。保険料はたったの約4千円（ディスク10枚分）。コイツはおトクだぜ！

●今こそ新アイテムを使うとき!!

レベル5を探索しているうちに，Vork's というショップを見つけた。ここは，ヨロイやシールドがかなりの破格で売られている。店にまい赤字決算処分市か，はたまた破未大特価バザールかは知らないけど，よくこんなところで商売が成り立つんだ。ふだんはモンスターたちを相手に商売してるのかなあ？ なんてくだらないことを考えているヒマはないっ!!

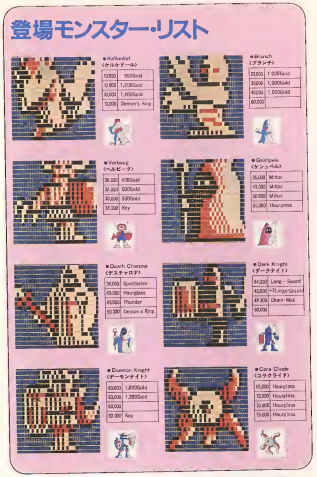
Vork's のある周辺のエリアからどうやって脱出したら

レベル6 タワー内マップ



Silver-Roseを使うと、ただの壁が人面石に変わった…これは便利〃

登場モンスター・リスト



いいのか、良くわからないのだ。一応完成させたマップを見てみると、このエリアから脱出するためには、一番下の逆さつらら地帯を通りぬけるしかなさそうだ。Red Potionがもったいない……。

しかし、前作でおずおずの移動魔法（ポーム）をくぐりぬけてきたボクは、ここであるひとつの名案を思いついた。Mattockで Vork's の横の壁を壊せば、このエリアと他のエリアとの間を自由に移動できるんじゃないか？　思い立ったが吉日、さっそくやって見よう！

ところがところが、Mattockを壁に向かって使ってみても「No Response（効果なし）」と表示されるだけで、穴が開かれない〃　そう、シナリオ II では、人面石（人の顔が書いてあるようなブロック）だけしかMattockで壊すことができないのだ。

それならば……と、取りだしたるアイテムは、新アイテムのひとつ、Silver-Rose。コレを使うと、逆さつらら以ろうとすべり台だろうと、人面石に変えることができちゃうんだな。これが、さっそく壁に向かって使ってみると、マイキャラの真横の壁が人面石に変わった。よーしと喜んで、ボクはMattockを使うと……ガーン！　まだ開れない〃今度の原因はキリオンで単純。Mattockが開れるブロックの位置ってのは、マイキャラの左下、真下、右下の3か所だけだからなんだ。だから、右を向いてジャンプしながらMattockを使ったら、簡単に掘ることができた。

これはあとで気づいたことなんだけど、Silver-Roseというアイテムは、自分のまわりの8方向のどの方向に対しても使えるようだ。たとえば、右下に向かって使いたいんだったら、直前まで「↓」のキーを押しておいて、間髪を入れずにリターン・キーを押せばOK。それから、よく戦闘モードでSilver-Roseで作った壁を盾にして戦っている写真を見かけるけど、はっきり言って、あんなアイテムの使いかたをする人はどこにもいませんが

●史上最大のトラップ!!

シナリオ II では新アイテムが四つ追加された。どれもユニークな使いかたができる物ばかりだけど、いったいどれが一番大切なんだろう？　客観気からして、Acidが気来そうだなあ。前作では、＋7 Large Shieldがレベル10の隠し部屋の中に隠されていて、Mantleを2個使わないと手に入れることができなかった。もちろん、今回の作品にも隠し部屋はあるだろうし、その中にCrownなどが隠されていてもちっともおかしくない。

ところが、シナリオ II では、Mantleはタワー内では効果がないから、このAcidという新アイテムの重要性がますます大きくなってくるワケだ！　ひょっとしたら、Acidを1個でもムダ使いをすると、最後の最後になって解けなくなってしまうのかもしれない。よーし、Acidは使わないようにするが！

ってなわけで、Acidを使うまいという誓いをたてたボク。しかし、その直後にすぐ、その誓いを破るハメになろうとは……。

前台はレベル5の一番広大なタワー（さっき壁に穴をあけたところの上のほうにあるヤツ）。マッピングしながら進んでいくと、一方通行の部屋がビシバシとでてくる。でもこのゲームでは、一方通行がめぐりめぐって元の部屋にもどれるのがいつものパターンなんだよね。どんどん先へ行ってみよっ。

Great Krakenもなんとか倒して、やってきたのはレベル5のタワーの64部屋目。この部屋の中は、さっとどこか別の部屋につながっていて、そこを進っていけばこのタワ

Alcanet

LEVEL 7

SHOP GUIDE

San Jorge
A:Battle-Axe 3000GP
B:Broad-Sword 5000GP
C:Heavy-Spear 1500GP
D:Lance 1000GP

Bekle's
A:+2 Large-Shield 1000GP
B:+3 Large-Shield 3000GP
Pay using this either the items that are to raise into Gemo.

Perle's
A:Chain-Mail 1000GP
B:Splint-Mail 3000GP
C:Banded-Mail 1500GP

Tendre's
A:Red-Potion 1000GP
B:Lamp 300GP
C:Sandle 1500GP
D:Spectacles 1500GP

Macomd's
A:Ice-Hitter Spell 1000GP
B:Thunder Spell 1500GP
C:Bee-Fire Spell 1500GP
D:Corrosion Spell 1500GP

Gogyx
GOODSIES
On the top of a bare hill Fields lay the Lets. Tiny Shoes to t Wear. Are a far off Bell for the to ring Bread and Wine for the Lord Pure silk and hair to Wear. Gold and Silver to Plant. A big car and house to live in. Gem to Gem ch Ch.

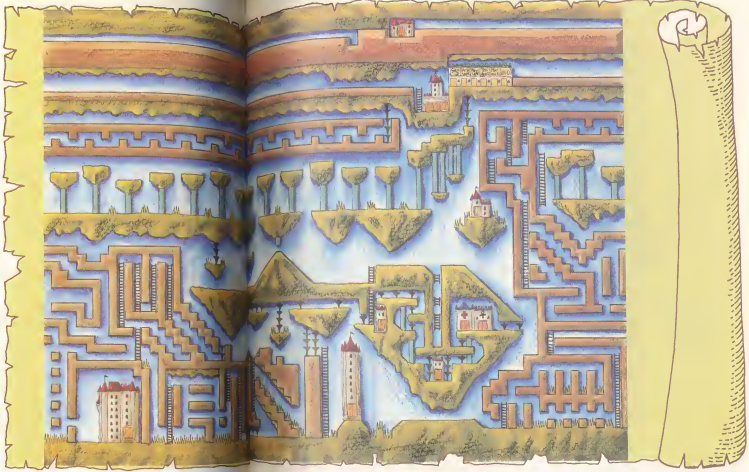
強引に Acid を使って、タワーから脱出。こんなところで Acid をムダ使いしちゃって、大丈夫かなあ？

一からぬけだせるようになってるにちがいない。万一行きどまりになってたら、タワーの入口でセーブしてあるから、リセットしてやり直せばいいや――そー、アマちゃん！我ながら、なんてアマちゃんなの!! すげ！Great Kraken のところでセーブされていることに気づかなかったの!?

その最後の64階層目にいたのが、もうみなさんだいたい察しのとおり、Buzzati というデカキャラ。ようするに、このタワーから脱出するには、最後の Buzzati を倒さなければいけないわけなのだ。オマケに、親切にもこの Buzzati と出会ったところでデータをセーブしてくれるから、一層ズブズブとハマッてしまう。

さすがのボクでも、保存してあるデータ・ディスクを使ってもう1度レベル5のはじめからやり直すのは、やっぱりめんどうくさい。エーイ、もう Acid の1個くらいイイや！ そこまでアイテムの数をシビアに設定してないだろっ/――と半分ヤケッぱちになって、Acid を使ってタワーから脱出。つまるところ、このタワーには、Buzzati を倒せるくらい強くなってからくるのが正解だったわけなんだな。

だけどこれは、もっともインケンなトラップだ。さすがシナリオII、憎いぜ(おかげでボクは、Acid をひとつ損してしまった。これでゲームが解けるのかなあ??)！



LEVEL2

●愛と哀しみのレベル2

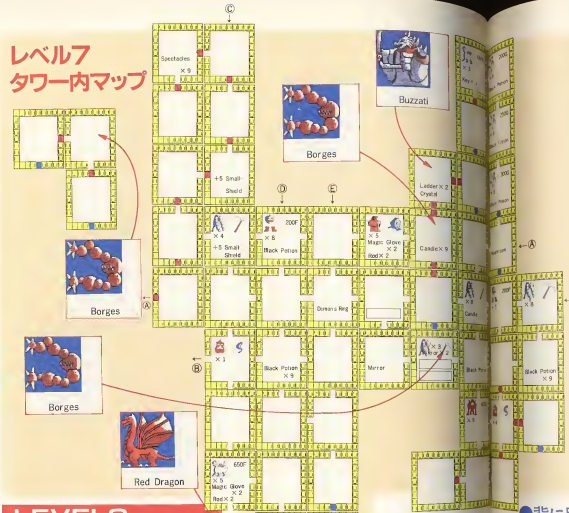
ここがすべり台の多いレベル2。一見すると上には行けないようだけど、大きなトリックが――。

レベル5の下の段にあったケイブをくぐってやってきたのは、レベル2。面が進むにつれて、だんだんと外世界の構造も複雑になってくるようだ。すべり台が多くて、非常にマッピングしずらい。

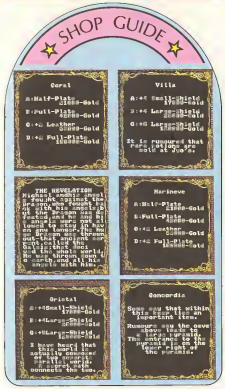
オマ？ この面はどうやっても上のほうへ行くことができないゾ!? ハハ～ン、Winged-boots がないとタリアできない面なのか。

それなら、このレベルはあと回しにして、どこか別のレベルの行こうっと――ま、そのときは単純に考えてしまったんだけど。じっは Winged-boots を使わなくても、このレベルをクリアする方法はあったんだ。まあ、その方法については、あとでもう1度レベル2にくることになるだろうから、そのときにご紹介しよう。

レベル7 タワー内マップ


Spectacles ×9
+5 Small Shield
×4 +5 Small Shield
Black Potion ×8
200F
×3 Magic Glove ×2 Rod ×2
Buzzati
Borges
Ladder ×2 Crystal
Candle ×5
Domain Ring
Mirror
Black Potion ×9
Black Potion ×8
Black Potion ×8
Black Potion ×8
Black Potion ×8
Black Potion ×9
Red Dragon
650F
Magic Glove ×2 Rod ×2
500F
5000
Death Giant Sleeper Hammer Sword Leather Suit
Black Potion ×8
Black Potion ×8
Black Potion ×8
Black Potion ×8

Klepsydra
LEVEL 9

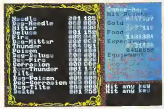

SHOP GUIDE
Coral
A:Half-Plate 1500-Gold
B:Full-Plate 4000-Gold
C:Leather 2000-Gold
D:Full-Plate 15000-Gold
Villa
A:Small-Shield 2000-Gold
B:Large-Shield 4000-Gold
C:Large-Shield 15000-Gold
It is rumoured that Paris visited our cold in 'Joe'S.
THE NECKLACE
Priceless emerald fell from the crown of the Queen of VILA. Its owner is in a state very cut of anger. Very cut indeed. Very cut. Very cut. Very cut

レベル9タワー内マップ

LEVEL 1

●FalcomにてDeathを買う!!

さ〜て、再びやってきました。レベル1。わざわざここまでもどってきた理由はもちろん、レベル6でかせいだお金で Death の魔法を買うこと！ Falcom ショップで気前良く500,000GP を一括で払って、Death をわが物に!!（でも、ローンでアイテムの買える RPG があったらぬもしちゃだろうな。各地にある銀行に何日かごとにお金を振り込まなくちゃいけない設定になって、振り込まずにいると、「借金取り立て人」なんてモンスターが現れたりして怖い。）ご存知のとおり、Death っていうのは、最強の魔法。とりあえずは、この Death の熟練度を高めることがボクの仕事だ。じつは、前作をプレイしたとき同じように、このレベル6に来るまで、タワー内の Magic Glove と Rod にはひとつも手をつけずに残しておいた。



手に入れた Death の熟練度を、Rod を犯罪することによってさっき＜255に！ コイツは強いッ

Magic Glove は武器の、Rod は魔法の熟練度をそれぞれ＋10するマジック・アイテム。その Rod をたてつづけに23個取れば、たちまち Death の熟練度は最高の255に達するわけなんだな。もしも Rod があまってしまったら、Death のワンランクドの魔法、Deg-Tilte（これはまだ持ってないけど）にふりあてればいい。Magic Glove は、必然的に Dragon Slayer のために使うことになる。

まっ、ボクがこの方法で Death の熟練度をすかさず255にしたおかげで、どんないいことがあったか、それは次の文章を読んでみてくれ。

●必殺、デカキャラ仕事人!!

最強になった Death を ひっっきけて、ボクはレベル1〜6までの間（レベル2はまだクリアしてないからのぞく）に残してあった、デカキャラの退治にでかけた。だけど、Death を使うまでもなく、今のマイキャラでも、White Dragon クラスまでは楽勝で倒せちゃうんだけどね。

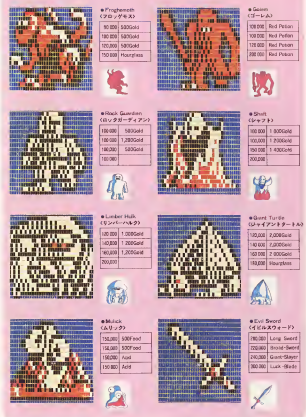
Great Kraken に Peluton、こんなヤツらにはう歳にやぬ。White Dragon に Red Dragon、コイツらも体当たりだけでなんとか倒することができる。問題なのは、Guin と Buzzati。コイツらとはまだあまりにもヒット・ポイントがちがいすぎて、体当たりすると2〜3秒とたたないうちにやられてしまう。

ここで役に立つのが、熟練度255の Death。まだマイキャラのウィザード・レベルが低いからそれほど強大な破壊力はないんだけど、それでも15〜20発くらい Buzzati に撃ちこめば、本来なら倒せないはずのコイツが倒せちゃう！ Rod をとっておいたってのは、じつに効率のいいやりかただな。なんて今さら自分で感動しちゃったりして。（もちろん、レベル4の例の Margeのところも、Hourglass を使ってちゃんとクリアしましたよ！）レベル1〜6のデカキャラを倒すことによって、とりてもたくさんのアイテムが手に入った。Silver-Rose、Acid、Cross などの新アイテムはもちろん、なんと半くらい Crown が二つも手に入っちゃったのだ！ ようやくこれでゲームが軌道に乗ったような気がする。ちょうど半分終わったってとこかな。

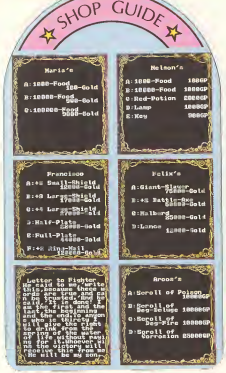
●レベル1に秘密の隠れショップ発見!!

ザナドゥ・シリーズのマニュアルっていうのは、非常にコッていて、読んでいるだけでもおもしろい。前作がモンスター・マニュアル、今回は特選ショップ・ガイドという

登場モンスター・リスト



Riluan
LEVEL 10


SHOP GUIDE
Maria's
A:1000-Food 100-Gold
B:1000-Food 100-Gold
C:100000-Sword 5000-Gold
Nelson's
A:1000-Food 1000GP
B:10000-Food 10000GP
C:Red-Potion 2000GP
D:Lamp 1000GP
E:Key 900GP
Francisco
A:4x Small-Shield 1000-Gold
B:4x Large-Shield 2000-Gold
C:4x Large-Shield 2000-Gold
D:Hi-Plate 1000-Gold
E:Full-Plate 1000-Gold
F:4x Giant-Shield 1000-Gold
Felix's
A:Giant-Sword 7000-Gold
B:4x Battle-Axe 5000-Gold
C:Hi-Bow 10000-Gold
D:Longs 1000-Gold
Gerrick to Sigston
Sigston is an expert in Elixir. Gerrick wants to get the Elixir. Gerrick is the Tower-Boss. Gerrick is the Tower-Boss. Gerrick is the Tower-Boss

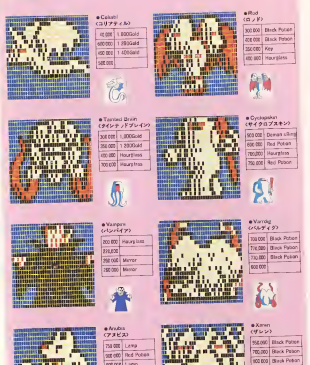
レベル10 タワー内マップ

Guin

Buzzah

Boiardo

登場モンスター・リスト



LEVEL2

●決死のマッピングを敢行！

以前に一度やってきて、上部へ行けないことからマッピングを断念したレベル2に再びやってきた。ハッキリ言って、このレベルのモンスターたちはもうボクの敵じゃない。だって、モンスターの弱い順にレベルの順序をならびかえると、1，4，5，3，2，6，7……となって、ボクが戦闘をくり返してきたレベル6よりもレベル2のモンスターはずっと弱いんだもの。

本当なら、レベル2を先にクリアするのが正しい順序だったってワケか。どうせ、レベル6あたりで戦闘するときには、Hourglassを使わないと勝てなかったはずだ。でも、もう過ぎてしまったことはどうでもいい。問題なのはこのレベル2をどうやってクリアするかということなのだ!!

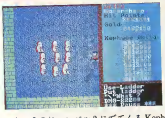
めんどうくさくなったボクは、レベル3で買いこんできたWinged-bootsを使って、このレベルのマッピングをはじめた。書きとこに仕掛けられた、すべり台や迷きつらのワナ……途中でWinged-bootsの効力が切れてしまったら、リセットして再びやり直さなければならない。なんだか良くわからないけど、決死って感じがするぜっ（あまりに書くことの多いゲームなので、半分ヤケになってるボク）！

マッピングをした結果、レベル2については、いろいろなことがわかった。まず、レベル2にはまったく同じような外見のタワーが2か所にあるんだけど、それぞれの間をワープしあうことができる。これを知っていれば、かなり上のほうにあるテンプルまで行けるようになるんだ。

だけど、テンプルのさらに上にある巨大タワーのところへ行くためには、ちょっとワザを使わなくちゃいけない。基本的には新アイテムのLadder。コレをキチンとしたところに置けば、もうレベル2内は自由自在！　でも、考えるものがイヤな人は、Winged-bootsで一発クリアしちゃうのもいいだろうね。

どっちみち、このレベルの巨大タワーには、一回っきりしかこないだろうから。

新アイテムのLadderを使って、これで上の巨大タワーへ行けるようになったぞ！　どうやったら行けるのかは、キミが自分で考えてみよう。



Kephyceを倒していると、4回目に出現するKephyce Childは、カルマキャラだからほ悪！

●秘密指令・カルマを下げろ！

ウーン、シナリオ目には、前作で考えられなかったようなトラップがぞくぞくとでてくる。またひとつ、ハマッてしまった!!

というのは、レベル2にでてくるKephyceというモンスター。いつものように、倒して出現させて……を4回くり返して、全滅させるのを喜んでいると――ガーン!!　いつの間にかカルマが上がっている!!　おかしいぞ、最初に戦闘したときに、カルマキャラじゃないことを確認したはずなのに……。

それもそのはず、このKephyceってヤツは、4回目に出現したヤツだけがカルマキャラなのだ。なるほど、よく観察してみると、名前もKephyce Childにかわっている。ザ

Altel LEVEL 8

SHOP GUIDE

Mendoza's
A:Giant-Slayer 7000G
B:Disrupt-Mace 5000G
C:Versal-Weapon 5000G

Victoria's
A:Red-Potion 150G

Zombie
It is said that the most powerful shield can be found at Altlys.

Selene
Dou cheap, anll high.

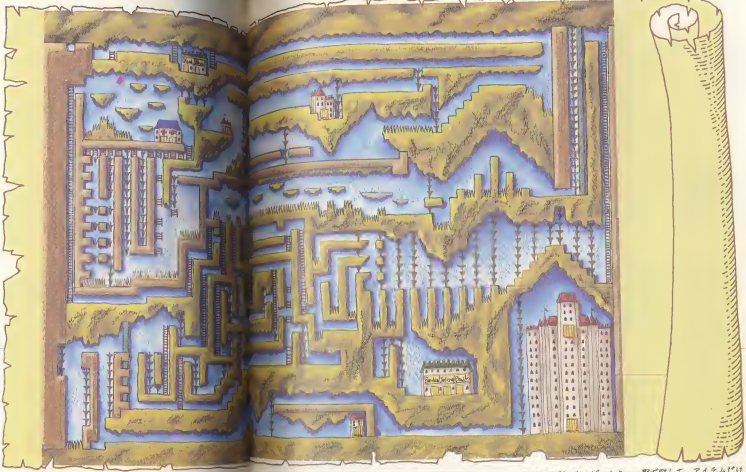
Basilisk
Those without Antidoll fall into coma.

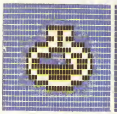
ナドウ・ワールドでも子供と老人は大切にしましょうって
か。まさか、Kephyce Old なんてヤツもいるんじゃないだ
ろうな。

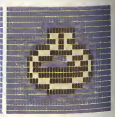
オッと、そんな冗談を考えてる場合じゃなかった。カル
マを下げなくっちゃ。前作をプレイした人なら知ってるだ
ろうけど、カルマは Black Potion を取ればドドッてくれ
るんだよね。

しか〜し、しかしである。今までダターロの中に残してお
いた Black Potion をひろっても、"It's Poison!" と表示
がでてヒット・ポイントが下減されるだけで、カルマが全
然減ってくれない！　そうかと思うと、何個か取っていく
うちに、カルマが少し減っていることもある。特に、モン
スターを倒したあとの宝箱の中にある Black Potion を取
ると、カルマが下がる確率が高いようだ。いったいこれは
ナゼ？

このトラップを見破るまでは、本当に苦労させられた。
じつは、シナリオ II の Black Potion には 2 種類あって、カ







（2 種類の Black Potion）

カルマが下がる　　カルマは下がらない

ルマが下がるヤツと下がらないヤツがあるんだ。見分ける
ポイントは、そのグラフィック。

Potion のビンのテカリ（光の反射しているところ）が 3
ドットならば取るとカルマが下がり、2 ドットならばカル
マは下がらないってわけだ。

ヤラレタ!!

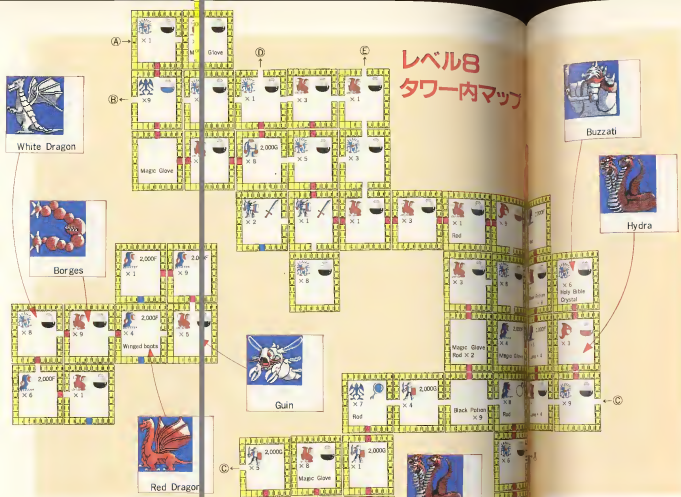
●デカキャラゾロゾロ12匹！

初登場の Zschokke。なかなかシブいデザインだけど、一撃で倒せちゃう。Crown を持ってるゾ！

レベル 2 のダターは じつに気持ちイイ!!　ちょっと進む
ごとにデカキャラがガンガンでてくるんだけど、どいつも
コイツも弱いヤツばっかり。一撃で倒して、アイテムだけ
いただけちゃうんだもの。Mushroom に Ladder, Winged
boots……やめられまへんなあ！

巨大ダターの奥のほうにでてきた敵、Zschokke。コイツ
は初登場。でもヒット・ポイント 600,000 程度じゃ、やはり
ボクの敵ではない。エイッと倒すと、なんと Crown を持っ
ている!!　これで早くも三つ目。前作は後半のレベルにか
たよってたけど、今回は 2，3，6 かも。てことは、後半の
レベルはどうなってるんだろ？

レベル8 タワー内マップ



LEVEL7

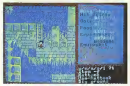
●哀愁のレベル7

ウーン、このレベルはBGMが心地よいぞ！　トライ～ラーン、ティラリティラリラーってなんとなくドラマチックなFM音源のメロディー・ラインが哀愁さを感じさせてくれる。さぞかし名のあるかたが作られたBGMにちがいない。

さて、このレベルはタワー内がメチャ複雑なつながりかたをしてるんだな。タワーを利用しなきゃ行けないなんて場所はもうザラ。オマケに、外世界の真ん中へんを自由に行ききするためには、このレベルの秘孔をHattockで壊さなきゃいけないときても。

敵のレベルもだんだん上がってきた。C-15M-320ってヤツは、ヒット・ポイントこそ30,000とノーマルだけど、攻撃力は大きいし、生物じゃないからDeathもきかないし、さらにWightに使っては、ついにヒット・ポイントが100,000と6ケタにのっている。こりゃなかなか手ごわいゾ。

それから、レベル7の最上段に、ケイブが二つ並になんでいるところを見つけた。上のケイブはどうやらレベル8につづいているようだけど、下のケイブはいったい何だ!?入口にドラゴンの顔のような絵が彫ってあって、スペース・キーを押しても「Closed」とメッセージがでるだけで、入ることができない。ウーム、なにやら厳の手語。



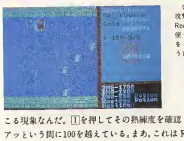
レベル7の最上段で見つけたこのレベルの中は、自由に移動ができるぞッ！

●アーマー&シールド鍛練の術

さて、それじゃそろそろボクの必殺技をだすかな。まずは南のほうのレベルでRed Potionを50個ぐらい買っておいて、これで準備は良し。Red Potionをイタイッてしまから、C-15M-320と戦闘モードに突入！　5匹いるうち4匹を倒して、最後の1匹だけわざと残しておく。そして、自分はまったく攻撃せずに、SHIFTキーを押しながら敵に体当たりするノーダード戦法。ヒット・ポイントがゼロに近づいてきたら、すかさずRed Potionを使ってHearlingしちゃう。これをしつこく何回もくり返している。敵もこちらのノーダード戦法にビビってきたのか、だんだんとあたえるダメージの量が少なくなってくる。

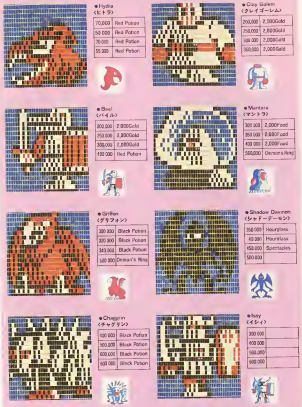
――じつはこれは、敵の攻撃をくらっているうちに、こちらのアーマー&シールドの熱練度が上がってきたために起こる現象なんだ。Iを押してその熱練度を確認してみると、アッという間に100を越えている。まあ、これはRed Potionをいくらでも補給できるシナリオII だからこそ使える効率のいい方法なんだけどね。Red Potionでアーマー&シールドの熱練度が買えるんなら、安いもんじゃないか！

エッ、それならなんでもっと早くこの方法を使わなかったのかって？　そりゃひとえに、ボクが臆病者だからだろうね。だって、ザナドゥってゲームは、レベルが進むにつれてつぎからつぎへと新しい装備が手に入るから、途中で



ひたすら敵の攻撃をくらうのRed Potionを使うタイミングをこんなふうに！

登場モンスター・リスト



●Hydra（ヒドラ）

70,000	Red Potion
100,000	Red Potion
70,000	Red Potion
50,000	Red Potion

●Clay Golem（クレイゴーレム）

210,000	2,300Gold
210,000	2,600Gold
100,000	2,000Gold
500,000	3,000Gold

●Bat（バッタ）

300,000	2,000Gold
750,000	2,300Gold
700,000	2,000Gold
420,000	Red Potion

●Mantis（マンティス）

300,000	2,000Food
850,000	2,000Gold
420,000	2,000Food
500,000	Demon's Ring

●Griffon（グリフォン）

320,000	Black Potion
320,000	Black Potion
340,000	Black Potion
500,000	Demon's Ring

●Hourglass

50,000	Hourglass
450,000	Spectacles
50,000	

●Shadow Downer（シャドーダーセン）

450,000	Black Potion
450,000	Black Potion
600,000	Black Potion
500,000	Black Potion

●Chaggrin（チャグリン）

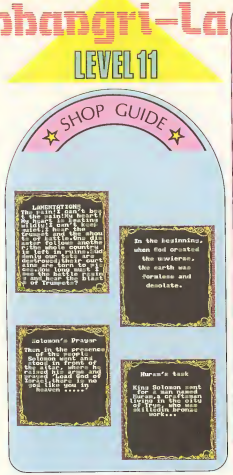
100,000	Black Potion
100,000	Black Potion
600,000	Black Potion
500,000	Black Potion

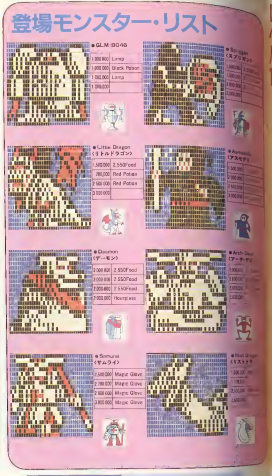
●Key（イエッ）

300,000	
700,000	
500,000	
600,000	

Shbangri-La

LEVEL 11





身につける装備なんて一種の使い捨てのようなもの。そんな使い捨ての物のためにわざわざ Red Potion を使うなんて、もったいないでしょ（クーン、なんたる個人主義的な考え方）？　だから、ほぼ最強の装備になった今こそ、惜しみなく お金を投資して鍛えあげられるってワケ。

Defend のパラメータが増えるってのは、ホントにクレシイぜッ!!

●いよいよ隠し部屋登場！

そろそろじゃないかなあって思っていたら、やっぱりきた！　ザナドゥ名物の隠し部屋！　レベル7のタワー内をマッピングすると59部屋しかないから、隠し部屋があるってことはすぐにわかっちゃうんだけどね。隠し部屋のある位置を見つけるのなんて、もうお茶の子サイサイ。第2図のように各タワーをパズルのように8×8に組み合わせて……と。ホラ、キレイに5部屋分空白ができたでしょ。そこが問題の隠し部屋ってわけなんだな。

隠し部屋に入るためには、そのとなりの部屋から Acid を使って突入するっきゃない。ただし、シナリオⅡをアマく見ちゃいけないゾ、今回のゲームには〝意味のない隠し部屋〟ってのがたくさんあるんだ。マッピングを完璧にするためにすべての部屋に入るのはいいだろうけど、もしもそこが意味のない隠し部屋だったら、マッピングしたあと必ずリセットしてゲームをやり直すように。

Acid をペンなどところでムダ使いするわけにはいかないもんね。

――って説明だけで前作なら十分だったんだけど、シナリオⅡはさらにその上をいっていた。レベル9以降になると、なんとその意味のない隠し部屋の中にデカキャラがいちゃったりするのだッ!!　ということは、その隠し部屋に入った瞬間にデータがセーブされちゃうわけだから、まるっきりの Acid 損。こりゃたまらんッ!!　みなさん、隠し部屋に入るときには、必ずデータ・ディスクのコピーを取ってから入るようにしましょう ♡

●暗闇だって,へっちゃらさ!

見えない闇の中を、自分の勘だけを頼りに進む。なかなか情緒があってコロンッ。

シナリオⅡの中で、レベル7ほどタワーの中を通らないとちがう場所へ行けないって面になった。ボクもこのレベルにくるだけに、タワー内を行ったりきたりしてるもんなあ。そのたびごとにいちいち Lamp をつけたりしてると、けっこう Lamp の数もバカにならないもんだ。だからボクは、一度通ったタワーの中は、Lamp を使わずに歩くことにしているんだ。

デカキャラ大図鑑

シナリオⅡに登場する全デカキャラを一挙に大公開！プロのイラストレーターの横山　宏氏がデザインしただけあって、どれも迫力のある物ばかりだ。これだけの大きなキャラクターを動かす木屋さんのプログラム・テクニックもなかなかのもの。なお、このページにでているモンスター・イラストは、この本のレイアウトを担当してくださった岩井義宣氏によるものだ。かっこいいぜ!!

Marivoux〈マリボー〉
HP　50,000
モチーフ：カニ

Great Kraken
〈グレート・クラーケン〉
HP：450,000
モチーフ：イカ

Peluton〈ペリュトン〉
HP：150,000
モチーフ：鳥

Lampをつけないと、基本的にタワー内の迷宮はまっ暗。でもね、目には見えなくても道はちゃんとあるんだから自分で作ったマップを見ながら歩いていけば、必ずぬけられるはずなんだョ。

ちりも積もれば山となる。安いLampとは言え、なくなったら困るからね。キミもおばけ屋敷のノリで、まっ暗なタワー内を歩き回ってみるのはいかがかな？

LEVEL9

●恐るべきパラレルワールド!!

ボクも、ザナドゥとシナリオⅡですでに計17面のマップを書いてきたことになる。しかし、かってこんなに複雑な面があっただろうか？　いや、絶対になかったはずだ――なんて真剣に弁論大会しちゃいたくなるくらい、シナリオⅡのレベル9は赤丸つきの傑面。

基本的にはまったく同じ構造の世界が二つ平行にならんでいるパラレルワールドなんだけど、その両世界間を行ったりきたりするためのワープが巧っに各々怪々の魔可不思議、ワープゾーンの場所がわかっていても、ワープした先がどちらの世界だかまったくわからない。そこでショップに行って確認しようとすると（ショップが両世界を区別するための最大の手がかりなんだよね）、確認しに行く間にまたワープをさせられちゃったりして、もう頭はパニック！

Zschokke〈チョッカー〉
HP　600,000
モチーフ　イモ虫

White Dragon
〈ホワイト・ドラゴン〉
HP：800,000
モチーフ：RPGでおなじみのホワイト・ドラゴン

Borges〈ボルゲス〉
HP　1,000,000
モチーフ：ファンタジーゾーンの4面のデカキャラ

もういっぽうの世界のまるっきり同じ場所にワープさせられても、こっちにはワープしたかどうかなんて全然わからないもんね。でも、ボクとしていつまでも木屋さんのワナにハマっているわけにはいかない。反撃開始！

まずボクが思いついたのが、Mattock＋Silver－Roseを使って目印をつける方法。これはAVGで四次元迷路をマッピングするときのマーキングというテクニックから思いついたんだけど、ようするにそれぞれの世界の要所をMattockで掘るときにちがう掘りかたをしたわけなんだ。そこさえ見れば、どちらの世界か一目瞭然。

その他にも、Silver-Roseを空間に置いて目印にするとか、例によってWinged-boots＋Mantleで飛び回るとか、ありとあらゆるテクニックを駆使してこのレベルのマップを完成させた。その結果ようやくわかったんだけど、このレベルではワープ地点とワープ先さえしっかり把握していれば、何のアイテムも使わずにすべての場所を歩き回ることができるようだ。だけど、実際問題としてそれは非常に

こんなふうにMattockの掘りかたを区別した。こんなら見わけがつくよね。

難しいから、ボクは遥当な数か所をMattockで壊してしまった。とにかく、それぞれの世界にあるタワー計四つに入って、どちらの世界にどのタイプがあるかがつかめることさえわかっていればいいんだもんね。なかなか高度なトリックの使われたレベルだぜ！（なかには、このレベルがパラレル・ワールドだってことにも気づかずにゲームを解き終えちゃう人もいるんだろうな。悲しいっ!?）

Red Dragon〈レッド・ドラゴン〉
HP 1,200,000
モチーフ：RPGでおなじみのレッド・ドラゴン

Hydra〈ヒドラ〉
HP：1,600,000
モチーフ：RPGでおなじみのヒドラ

Guin〈グイン〉
HP 1,400,000
モチーフ：ナウシカの巨神兵

●ウィザード・レベルを上げろ!!

さすがにレベル9で戦うようにもなると，マイキャラのファイター・レベルは申し分ないくらい高くなってきた。すでにレベル15の Lord，最後の Master-Lord になるまで に，あとたった1レベルだ。ところが，それに反して，ウィザード・レベルのほうはどうも遅れ気味。

まあ，戦闘時には，相手の持っているアイテムを手に入れるためについつい魔法を使わずに戦ってしまうから，しかたがないと言えばしかたがないんだけどね。よーし，これからは意識的にウィザード・レベルを上げるようにするゾ！

さて，ボクがどうやって敵の持っているアイテムを得ながらウィザード・レベルをかせいだかというと，それには2パターンある。

まずAパターンが，Death を使ってモンスター を最後の一匹を残してすべて倒して，残った1匹だけ休当たりで倒しちゃうという方法。これならアイテムも手に入るし，ウィザード・レベルも効率良く上がっていく。でも，コレってめんどうくさいんだよね。いちいち Death を誘導しなくちゃいけないし。

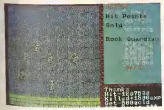
そこで不結局人におすすめできるのが，Bパターン。知ってる人は知ってると思うけど，一部除全部が均等の Gold か Food を持っている場合は，その金額（または食料の量）ってのは，ビタっとキリのいい数字になっているんだよね。たとえば，800Gold とか，1,200Food とか……。だからモンスターと戦うときには，とりあえず1匹倒してみて，そのあとにどる宝箱を開けてみちゃう。その中に入っている Gold（または Food）がキリのいい数字だったら，その部隊は最終的に Gold（または Food） しか持っていないわけだから，Deg 系の魔法，Deg-Tilte などで全滅させちゃえばいい。で，もしもキリの良くない数字（12Gold とか128Food とか）だったら，連続にAパターンで戦っていくーこれぐらいの機転がの要だね。

Buzzati〈ブッツァティ〉
HP 1,800,000
モチーフ 特になし。ドラゴンに仕える神官をイメージしたオリジナルキャラ

King Dragon〈キング・ドラゴン〉

Boiardo〈ボイアルド〉
HP 2,000,000
モチーフ 特になし。岩の質量感を表現したかったのこと。

HP：5,000,000
モチーフ：もちろん，前作のキング・ドラゴン。今回は「ドラゴンの復活」ということで，骨だけのものにした。



こういうときは，この部隊のモンスターはすべて均等なお金を持っているんだ。

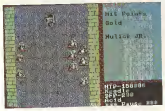
Bパターンを使ってレベル9ぐらいのモンスターたちと戦っていれば，ウィザード・レベルなんてわりと簡単にあがっちゃうんだ。

●Acidをムダ使いしてしまった人たちへ

何度も言うようだけど，Acid は今回のゲームのキーポイントとなるアイテムだ。ムダ使いをしちゃうと，あとのほうのレベルでどんなワナに引っかかってしまうか，考えただけでもオソロシイ（最悪の場合は，ゲームをはじめからやり直すハメになっちゃうかもしれないものね）。

しかし，あの天才プログラマーと呼ばれた木屋さんもさすが人の子，そういう人たちの救済策をちゃんと用意していてくれたんだ。その救済策ってのが，レベル9の Mulick というモンスター。

コイツを3回倒すと，4回目に Mulick Jr. というモンスターがでてくる（Jr.というと，「ロマンシア」を思いだすなあ）。何を隠そう，この Mulick Jr.はカルマキャラなんだ



Mulick Jr.は，カルマキャラだけど Acid を持ってるゾ！

全アイテム・カタログ

シナリオII では、前作にない新アイテムが両つ追加された。それほど実用性のなかった Balance、Ruby、Br Potion、Bottle の四つが、なくなり、Silver-Rose、Acid、Ladder、Cross の四つが代わりに入ってきたわけだ。これらを使いこなさないと、シナリオII を解き終えることはできないゾ！

☆マジック・アイテム

(A) Spectacles (スペクタクルズ)

敵の攻撃力、防御力、使用する魔法、持ち物などのデータを調べることができる。敵との戦闘モードに入っていないときでも、魔法のように調べて使うことが可能。

(B) Red Potion (レッド・ポーション)

ヒット・ポイントをある程度、または完全に回復させる。その回復量は、戦闘のパラメータと、Red Potion の熟練度によりきまる。戦闘中に使用することもできる。

(C) Lamp (ランプ)

暗い場所を照らしだす。「変タワーの外へでるとき、その効力は切れてしまう。何個がまとめて使いつめておくことも可能。

(D) Black Onyx (ブラック・オニキス)

つぎのレベルへワープするときに使う。シナリオII では、何度かのレベルを敵を確認したいときに使うと便利。

(E) Fire Crystal (ファイアー・クリスタル)

敵のレベルへワープをジャンをしることができる。Black Onyx と逆の働きをするアイテム。

(F) Mattock (マトック)

足元の地面（天下、真下、右下）を掘ることができる。ただし、シナリオII では、入口だけしか掘れない。

(G) Hourglass (アワーグラス)

敵の動きを一定時間止める。Death Spell とは違ってくるモンスターなどに有効。

(H) Winged-boots (ウィングド・ブーツ)

一定時間、空を飛べるようになる。Mantle と併用すれば、ほとんど自由にそのレベル内を冒険できるようになる。

(I) Mantle (マントル)

一定時間、壁を通り抜けることができるようになる。ただし、シナリオII では、タワー内では効果なし。

(J) Demons Ring (デーモンズ・リング)

一定時間、自分の姿を透明にして、敵から攻撃を受けないようにする。Hourglass と同様に、戦闘中には効果大。

(K) Silver-Rose (シルバー・ローズ)

自分の向いている方向に人間を引き寄せる。また、すでにある人間、すべり出、逆さつらなどを人間に変えてしまうことも可。

(L) Key (キー)

前作の Pendant と同じ役目を果たす。つまり、タワー内などはずの閉鎖にある扉のかかった扉をすべて、ちゃ音をならせば自分の向いている方向の扉のかかった扉を開けることができる。

(M) Candle (キャンドル)

一定の時間、自分の姿を Skeleton にしてしまう。敵から攻撃を受けないようにする。ただし、こちらから攻撃をすることはできない（ニンゲンkeine Bugとのちがい）が、魔法を使うことは可能。

☆その他のアイテム

(N) Acid (アシッド)

タワー内で、自分の向いている方向にあるものすべてを溶かしてしまう。減少作用だが、これがなくて困ってしまうことはない。

(O) Ladder (ラダー)

自分の向いている方向に1フロップ分のハシゴを用意させる。これを使うと、行けなかった場所に行けるようになることもしばしば。

(P) Mirror (ミラー)

一定時間、自分の AGI（敏捷さ）をよけた。その間は自分の移動スピードが速くなり、攻撃が当たる確率も高くなる。

(Q) Cross (クロス)

一定時間、自分の DEF（ディフェンス）をよけたし、かしかけてある詞界の Bottle を閉じ、中にもぐらっと何かが使い通がるはずなのだ。

・Hammer (ハンマー)

STR（腕力）を10アップさせる。

・Pendant (ペンダント)

INT（敏捷）を10アップさせる。

・Rod (ロッド)

すでにさに変換している魔法の熟練度を10アップさせる。

・Holy Bible (ホーリー・バイブル)

MIS（知恵）を10アップさせる。

・Boots (ブーツ)

DEX（技巧点）を10アップさせる。

・Crystal (クリスタル)

MGR（魔法に対する抵抗力）を10アップさせる。

・Mushroom (マッシュルーム)

Max HP（ヒット・ポイントの最大値）をアップさせる。

・Elixir (エリクサー)

これを持っていると、敵にウラト（変ロ）されなくなるようになる。敵作ひとゃ～ん知恵時にこう持っていたが、今回はなぜ。

・Black Potion (ブラック・ポーション)

ヒット・ポイントを半分にあるう。ただ、ちなみにこのアイテムにと種類あって、KRM（カルマ）を上がってくれる他とそうでない他とがある。

・Crown (クラウン)

正冠。これを四つ集めるとゲーム。

・Sword (スウォード)

とさどきタワー内に落ちている武器。その武器名の中は、知っくみるまでわからない。

・Spear (スピアー)

Sword と同じく、タワー内に落ちている武器だが、こちらはヤリの系列。Spear、Lance、Halberd、Dorupi-Nice のどれか。

・Armor (アーマー)

とさどきタワー内に落ちているヨロイ。どのヨロイなのかは、知ってみるまでわからない。

・Axe (アックス)

Sword と同じく、タワー内にこちらはヤリの系列。ニちちはオノの系列。Hand-Axe、Battle-Axe、+2Battle-Axeのどれか。

・Shield (シールド)

とさどきタワー内に落ちているシールドに、どのシールドなのかは、知ってみるまでわからない。グラフィックは、Large-Shield と Small-Shield のパターンある。

けど、Acid を所有している貴重なモンスターなのだ！Acid をムダ使いしてしまった人は、もうなりふりかまわずコイツを倒すしかない。そのとき逆きながらカルマを下げる作業なんて、ボクの知ったこっちゃないぞ！（ボクはこの時点で Acid はひとつしか使用していないから、だぶん大丈夫だろう!?）

●待望のBattle-Suits装着!!

外世界がパラレルワールドだったことを同じように、レベル9のタワー内も、パラレルワールド。まるっきり同じ部屋構成で、似たような配置のモンスターがズラッとならんでいる。まあ、取りたてて変わったこともなくマッピングが終わっちゃったんだけど、部屋数を数えてみると62。やっぱりあるんですねぇ、隠し部屋が。

でも、このレベルの隠し部屋は、もうミエミエ。だってそれぞれの大タワーに、ポッカリとひと部屋分、スケていることろがあるんだもんね。さっそく Acid を使って侵入してみるか。

ここでレベル7のところでのボクのアドバイスを覚えていたキミ、キミはエライ！　そう、隠し部屋に入るときは必ずデータ・ディスクをコピーしてから入るんだよね。しっかりとコピーしてから Acid を使い、ひとつめの隠し部屋に突入！

すると、びっくりしたのは、もうおなじみの Zschokke。エイッと倒すと、あとの部屋には Mattock 2 本と Vorpal-Weapon が落ちていた。たしかに Vorpal-Weapon はスゴ

Battle-Suits を装着！　これでアーマー・クラスが2ポイントも低くなった。ゼッ！

イ武器だけど、すでに装備しているボクには無用の長物。ボクが欲しいのはあとは Crown と Battle-Suits、それに Dragon Slayer だけなのだ！

てなわけで、再度元のデータ・ディスクをコピーし直して、もう5とつの隠し部屋に入る！　そこで見場したのは、これまたおなじみの Buzzati。一撃で撃破すると、隠し部屋の中には数々のアイテムとともに Battle-Suits が!!

さっそく Battle-Suits を装着!! よーし、今度こそ心おきなく、例の方法でアーマーの防御度を上げることができる！

ザナドゥ&シナリオII 秘データリスト

このゲームに関する数値的なデータを一挙に大公開!!
しかも、それぞれの品物について、前作でCHR が50の
ときの値段と、シナリオII の各ショップでの値段をなるべく
掲載してみた。これを見れば、どのショップでその品物
を買うのが一番得なのか、一発でわかる！ シナリオII を
解くのに欠かせないデータリストだぜッ!!

●アイテム一覧について

アイテムはあまりにもたくさんのショップで売っている
ので、ショップ名は省略して各レベルごとの売り値だけを
記入してみた。売ってないアイテムが多いなあ。

●ランクアップに必要な経験値一覧表

必要な経験値	ランク名前	クラス	ウィザードの名前	必要な経験値
0	Novice Fighter	0	Novice Wizard	0
3,000	Aspirant	1	Initiate	3,000
10,000	Battler	2	Trickster	2,000
20,000	Fighter	3	Prestidigitat	5,000
30,000	Adept	4	Evoker	11,000
50,000	Chevalier	5	Conjurer	17,000
75,000	Veteran	6	Theurgist	30,000
100,000	Warrior	7	Thaumaturgist	45,000
150,000	Swordman	8	Magician	75,000
200,000	Hero	9	Phantasmist	107,000
250,000	Swashbuckler	10	Enchanter	139,000
400,000	Myrmidon	11	Warlock	267,000
600,000	Champion	12	Sorcerer	395,000
800,000	Super-Hero	13	Necromancer	683,000
1,000,000	Paladin	14	Illusionist	811,000
1,250,000	Lord	15	Wizard-Lv 15	1,067,000
1,500,000	Master-Lord	16	Master-Wizard	1,238,000

●魔法一覧表

	名前	必要力	所有可能値	シナリオII各ショップでの値段
A	Needle	200	100	①Falcom(100)
B	Deg-Needle	200	50	①Falcom(500)/④Scott's Magic Shop(500)
C	Mittar	1,000	1,000	①Falcom(1000)/④Scott's Magic Shop(1100)/⑦Nanrar(1000)
D	Oellage	2,000	2,000	④Scott's Magic Shop(2200)/⑦Nanrar(2000)
E	Fire	2,000	2,000	④Scott's Magic Shop(2200)/⑤Salamndo's Magic Shop(1000)/⑥Messiha's Magic Shop(2000)
F	Oag-Mittar	1,000	5,000	⑦Nanrar(5000)/⑧Mesdina's Magic Shop(5000)/⑨Macond's(7000)
G	Thunder	5,000	5,000	⑤Salamndo's Magic Shop(7000)/⑨Macond's(7000)
H	Poison	10,000	10,000	⑥Messiha's Magic Shop(10000)/⑧Mucy's(12000)/⑩Arcos's(10000)
I	Oeg-Oellage	2,000	10,000	⑩Mency's(14000)/⑪Arcos's(10000)
J	Deg-Fire	2,000	10,000	⑨Macond's(12000)/⑪Arcos's(10000)
K	Corrosion	25,000	25,000	⑨Macond's(28000)/⑪Arcos's(25000)
L	Oeg-Thunder	5,000	25,000	⑩Mency's(28000)
M	Tide	50,000	50,000	
N	Oeg-Poison	10,000	50,000	
O	Oeg-Corrosion	25,000	125,000	
P	Deg-Tide	50,000	250,000	①Joy's Shop(400000)
Q	Death	150,000	250,000	①Falcom(500000)

●ヨロイ一覧表

	名前	防御力	所有可能値	シナリオII各ショップでの値段
A	Cloth	100	100	①Joan's Shop(100)/②Bernard's Shop(110)
B	Leather-Armor	200	200	①Joan's Shop(400)/②Bernard's Shop(550)/③Nekhbet(500)
C	Padded-Mail	300	300	①Joan's Shop(800)/②Bernard's Shop(900)/③Nekhbet(1000)/④Sinai's Shop(1100)
D	Studded-Mail	500	500	②Bernard's Shop(2100)/③Nekhbet(2500)/④Sinai's Shop(2100)/⑤Shay's Armor Shop(600)
E	Ring-Mail	700	700	②Bernard's Shop(3100)/③Nekhbet(3500)/④Sinai's Shop(3100)/⑤Shay's Armor Shop(800)/⑥Work's(1800)
F	Scale-Armor	1,000	1,000	③Nekhbet(5000)/④Sinai's Shop(5100)/⑤Shay's Armor Shop(1000)/⑥Work's(2800)/⑦Huxey's Armor Shop(5200)
G	Chain-Mail	2,000	2,000	④Sinai's Shop(7000)/⑤Shay's Armor Shop(2000)/⑥Work's(4000)/⑦Huxey's Weapon Shop(7600)/⑧Peria's(7800)
H	Splint-Mail	2,500	1,300	⑤Shay's Armor Shop(3500)/⑥Work's(5000)/⑦Huxey's Weapon Shop(8500)/⑧San Juan Shop(9000)/⑨Peria's(8000)
I	Banded-Armor	3,900	3,900	⑥Work's(7000)/⑦Huxey's Weapon Shop(10000)/⑧San Juan Shop(11000)/⑨Peria's(10000)
J	Half-Plate	5,200	5,200	⑦Huxey's Weapon Shop(14000)/⑧San Juan Shop(14000)/⑨Peria's(14000)/⑩Coral(21000)/⑪Marnieve(21000)
K	Full-Plate	10,000	10,000	⑦Huxey's Weapon Shop(20000)/⑧San Juan Shop(20000)/⑨Peria's(20000)/⑩Coral(21000)/⑪Marnieve(21000)
L	+1.Leather	20,000	50,000	⑧San Juan Shop(40000)/⑨Peria's(40000)/⑩Coral(53000)/⑪Marnieve(53000)
M	Reflex	30,000	75,000	⑧San Juan Shop(60000)/⑨Peria's(60000)/⑩Coral(53000)/⑪Marnieve(53000)
N	+2Ring-Mail	50,000	100,000	⑨Peria's(100000)/⑩Coral(100000)/⑪Marnieve(160000)
O	+2Full-Plate	75,000	150,000	⑨Peria's(100000)/⑩Coral(100000)/⑪Marnieve(160000)
P	+3Reflex	100,000	300,000	⑩Coral(200000)/⑪Marnieve(300000)
Q	Buffer-Suite	200,000	500,000	⑩Coral(200000)/⑪Marnieve(300000)

●シールド一覧表

	名前	防御力	所有可能値	シナリオII各ショップでの値段
A	Gloves	100	100	①Joan's Shop(100)/②Bernard's Shop(100)
B	Small-Shield	200	400	①Joan's Shop(800)/②Bernard's Shop(400)/③Nekhbet(400)/③Bob's Shield(500)/④Nero's Shop(500)/⑤Nye Brothers Shop(500)
C	Large-Shield	500	1,000	③Nero's Shop(1100)
D	+1Small-Shield	1,500	2,500	③Bob's Shield(2800)/③Nekhbet(2500)/④Nero's Shop(2600)/⑤Nye Brothers Shop(1500)/⑥Work's(3800)
E	+1Large-Shield	2,000	5,000	③Bob's Shield(8000)/③Nekhbet(7500)/④Nero's Shop(8000)/⑤Nye Brothers Shop(7500)/⑥Work's(7500)/⑦Huxey's Weapon Shop(10000)/⑧Fernando's(10000)
F	+2Small-Shield	2,500	5,000	④Nero's Shop(8000)/⑤Nye Brothers Shop(2500)/⑥Work's(8000)/⑦Huxey's Weapon Shop(10000)/⑧Fernando's(10000)
G	+2Large-Shield	5,000	10,000	⑤Nye Brothers Shop(15000)/⑥Work's(30000)
H	+3Small-Shield	3,000	10,000	⑥Bea's Weapon(40000)/⑥Merlin's(14000)/⑦Huxey's Weapon Shop(10000)/⑦Fernando's(10000)
I	+3Large-Shield	7,500	15,000	⑥Bea's Weapon(40000)/⑥Merlin's(14000)/⑦Huxey's Weapon Shop(10000)/⑦Fernando's(10000)/⑧Reika's(15000)/⑨Francesco(17000)
J	+4Small-Shield	6,000	15,000	⑥Bea's Weapon(70000)/⑥Merlin's(28000)/⑧Villa(17000)/⑨Crosta(17000)
K	+4Large-Shield	10,000	25,000	⑥Bea's Weapon(70000)/⑥Merlin's(28000)/⑧Villa(17000)/⑨Crosta(17000)/⑨Francesco(27000)/⑨Villa(29000)/⑨Crostal(26000)
L	+5Small-Shield	12,500	25,000	
M	+5Large-Shield	25,000	50,000	
N	+6Small-Shield	20,000	50,000	
O	+6Large-Shield	50,000	100,000	⑨Villa(120000)/⑨Crostal(120000)
P	+7Small-Shield	50,000	100,000	
Q	+7Large-Shield	125,000	250,000	①Kelly's Shop(500000)

●ブーツ一覧表

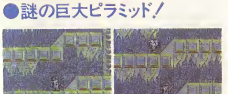
名前	必要力	防御力	シナリオII各ショップでの値段
Shoes	300	300	①Jam's Shop(400)/②Bernard's Shop(300)
Short-Sword	1,000	1,000	①Jim's Shop(1000)/②Bernard's Shop(800)/③Nero's Shop(800)
Long-Sword	1,500	1,500	②Nero's Shop(1700)/③Bob's Shield(1500)/④Nye Brothers Shop(1500)
Short-Lance	2,500	2,500	③Bob's Shield(3000)/④Nye Brothers Shop(2500)/⑤Work's(2500)
Long-Sword	5,000	5,000	③Nekhbet(5000)/④Nye Brothers Shop(5000)/⑤Work's(5000)/⑥Huxey's Weapon Shop(7800)/⑦San Jorge(7800)
Bastard-Axe	7,500	7,500	④Nye Brothers Shop(7500)/⑤Work's(7500)/⑥Huxey's Weapon Shop(7800)/⑦San Jorge(7800)
Mace	10,000	10,000	⑥Bea's Weapon(16000)/⑦San Jorge(12000)
Heavy-Spear	12,500	12,500	⑥Bea's Weapon(16000)/⑦Elle's(12000)/⑦San Jorge(15000)
Lance	25,000	25,000	⑥Bea's Weapon(30000)/⑦Elle's(25000)
Axe	50,000	50,000	⑥Bea's Weapon(70000)/⑦Elle's(50000)
+1Battle-Axe	75,000	75,000	⑥Bea's Weapon(70000)/⑦Elle's(75000)/⑦Mendoya's(75000)
Giant-Slayer	100,000	100,000	
Long-Blade	150,000	150,000	
Muramasa Blade	300,000	300,000	
Dragon-Mace	500,000	500,000	⑦Mendoya's(300000)
Super-Weapon	10,000	1,000,000	⑦Kelly's Shop(500000)/⑦Mendoya's(500000)
Dragon-Slayer			

●アイテム一覧表

	名前	シナリオII各ショップでの値段
A	Spectacles	①100/②100/③300/④100/⑦300
B	Red Potion	①200,300/②300/③300/⑤500,1000/⑦1000/⑧2500/⑨2500
C	Lamp	①300,400/②400/③400/⑤500,700/⑦300/⑧800/⑨1000
D	Black Orgs	①Joy's Shop(50000)
E	Fire Crystal	
F	Mattock	③J&J Furniture Shop(10000)
G	Hourglass	③J&J Furniture Shop(60000)
H	Winged-boots	③Nanner(8000)
I	Mantle	
J	Green Orgs	①Joy's Shop(50000)
K	Silver-Rose	
L	Key	①100,200/②200,300/③200,500/④400,1500/⑥800/⑦900
M	Candle	①500/②500/③600/⑤1000/⑦500/⑧800
N	Acid	
O	Ladder	
P	Mirror	①Joy's Shop(10000)
Q	Cross	

LEVEL10

●謎の巨大ピラミッド！



左がこ段ジャンプで越えられる場所で、右がその逆。
低いときからガマされないように。

レベル9から一方通行でやってきたレベル10。ホントに
ますます複雑な構造になってきた。ななめ二段ジャンプが
使えそうで使えないところがあったり、迷路のように下方
型ブロックが入り組んでいたり、さらには降りると袋小路
になっていてハマっちゃうすべり台があったり、もちろん
ワープも……。

でもボクとしては、このレベルのマッピングはわりと楽
しくできたんだよね。だって、下のほうにドーンとあるど
ラミッドがなかなかカッコイイんだもん。ザナドゥ&シナ
リオII の中で、これほどデザインの素晴らしい面はなかっ
たんじゃないかな。

そういえば、レベル9にあったConcordia ってショップ
の中に、ピラミッドがどうのこうのって書いてあったっけ。
なにな に、「ピラミッドの入口は、右下のほうにある」って？
そんな情報は、キチンとマッピングしてるボクには必要な
いの だけど、その右下の入口へどうやって行くのかがち
ょっと問題なんだよね。

Winged- boots を使って飛んでいく、コレが一番手っと
り早いんだけど、もしも何回もピラミッドにだから入った
りしたきゃいけなかったら、そのたびごとに Winged-

この下の辺りの入口にを開けば、ピラミッドの中へ入る道が開けるワ！

boots を使うのはもったいないから、やっぱり、ピラミッドの北
端の辺りにある入口右三つを Mattock で壊して、すべり
降りていくしかなさそうだ。そうしておけば、道のりはち
ょっとめんどうくさいけど、マジック・アイテムを使わず
にいってもピラミッド内に入れるもんね。そうそうもレベル
3の「J& J Furniture Shop で Mattock も補給しておい
たほうがいいかな。

それから、これはいまだによくわからないんだけど、レ
ベル10では、ひとつのモンスター が3 か所に設定されてい
るようだ。ふつうのレベルでは、2か所×4 回で計8 回ひ
とつのモンスターと戦えるんだけど、このレベルは3 か
所×4 回の計12回。まあ、3 か所に設定されてるからって
べつにどうってことはないんだけど、モンスターのデータ
表を作るときにちょっとまどっちゃってね。ひょっとし
て、3 か所に設定されているモンスターがいるかわりに、
1 か所にしか設定されていないモンスターもいるのでは？
ウーン、謎は深い!!

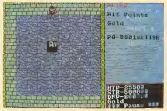
●ピラミッドの奥地にCrownを見た！

レベル10のタワー内はべつにどうってことなかった。思
ったより、ピラミッドの中にタワーの入口があったし、
迷宮は素直に8 ×8 の形にまとまってくれたし。唯一の変
わったことといえば、Boiardo というダルキャラがでてき
たことぐらい。顔面にかなりて岩面のモンスターなんだけ
ど、とってもコメディ。ヒット・ポイント2,000,000で

シナリオII㊙情報局

ベーマガ編集部に毎日山のように送られてくる秘のハガキ。その中でも特に多いのが、このシナリオIIに関する秘情報だ。ここでは、そうした秘情報の中から、これはスゴイ！と思われるものを厳選して一挙にご紹介しよう。これでキミもシナリオIIのスペシャリストだぞっ！

●文字モンスターと戦える！



PC-8801mkII SRというモンスターを発見！わが常連さこんなところで倒したくないなあ。

なんと、シナリオIIに隠れキャラがいたゾ！ 見つけたはカンタン。キャラクター設定のあと、魔法のアイテムショップに行き、Mantleを買う。そして、最初のケイブを抜けたところにある、「AディスクとDディスクをえれかえリセットしてください」という文字にMantleを使ってつっこむと、唄調することができるのだ。以下がその敵キャラのデータ。

PC-8801mkIISR
Hit Point :25,500
Strength :500,000
Defend :200,000
持ち物 :2,500Food

PC-9801VM2mkII
Hit Point :25,500
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物 :Ruby

X1/C/F/Turbo
Hit Point:25,500
Strength:500,000
Defend:100
持ち物 :30Food

FM-7/77/AV
Hit Point:10,000
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物 2,550Gold

PC-8801/mkII
Hit Point:200,000
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物:Ruby

PC-9801U2/UV
Hit Point:2,000
Strength:Death
Defend:100
持ち物 2,500Gold

PC-9801F/VF
Hit Point:200,000
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物:30Food

【埼玉県大宮市・岩崎正和16歳】

山下：これはもう有名な話。アイテム・ショップでMantleを一緒に Demons Ring や Ruby を買いこんでおくと倒すことができるんだよね。で、これ以外にもちがう名前の文字キャラがいることが続々と確認されている。福島県石川郡の近内寿樹クンのレポートによると、以下のような名前の文字キャラが存在しているそうだ。

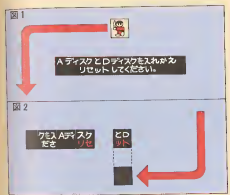
MSX	Kouich.H
Apple II C	Computer
XANADU	X1C
SONY	F Computer
NEC	FM-8
PC-6001mkIISR	Falcom....
National	FUJITU
SHARP	

——まだまだ謎は深い。

●いきなりVorpal-Weaponが手に入るっ！

シナリオII で最初にあのVorpal-Weapon を手に入れる方法を見つけたのでレポートします。

まずトレーニングを済ませてアイテム・ショップに行き、Mantle を3～4個ぐらい買っておきます。それからケイブに入ると、例の「Aディスクを……」という文字がでるので、そこでMantleを装備して、図1のように下に行きます。そしてしばらく行くと、さっきとはちょっとちがった文字ブロックがでてくるのです。その一番右の文字ブロックの2ブロック分下のところに、Yamane Tomoo という透明のモンスターがいるのです（図2）。コイツはとても弱いのですが、倒すとあのあこがれの Vorpal-Weapon が手に入ります。



ヤヤッ！ さっきとはちょっとちがうブロックが現れたゾ！

透明のモンスター、Yamane Tomoo を遭遇！コイツは Vorpal-Weapon を持っているのだ！

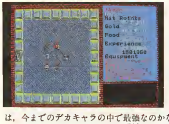
しかし、これで安心してはいけません。そのままセーブをしたり、戦闘モードからねけだしたりすると、あと一歩足りてしまいます。ここで⑩ラク、Mantleの効果が切れないうちに唄調画面のまわりの壁に体をくいこませ CTRL+Q でセーブします。これでDディスクでゲームをはじめると、無事にレベル1の下のほうからゲームをはじめることができ、Mantle さえあるっていれば本来のスタート地点へもどることもできるのです。ちなみに、ボクの機械はPC-8801mk II FR です。

【埼玉県浦和市・石崎晶己16歳】

●超初歩マッピング術

ほれネームで承認後キャラにしかし、インテキをしたヤツはあとで泣きを見ることに……。

①まず王様の前で名前を入れると「@Yoshio.Kiya@」という名前にすると、いきなり6,000,000Gold もらえてしまう。このお金で各属性値を全部100に鍛え、地下のアイテム・ショップで Black Onyx と Fire Crystal を各10個以上、それに Winged-boots や Mantle などをできるだけたくさん買いこむ。とくに Balance,Ruby, Br.Potion などは買いすぎるくらい買っておく。というのは、それらはシナリオII の世界に行くとちゃんと Acid,



Gun を倒してCrown を発見！これでCrown 君つぶそうっと!!

は、今までのデカキャラの中で最強なのかな。まっ、適当に遊んであげたから、彼も静かに成仏してくれることだろう。

そうそう、四つめの Crown を見つけたことも言っておかなくちゃ。これで残る主要アイテムは、Dragon Slayer だけとなった。それも、最後のレベル8にあると考えてまずまちがいないだろう。ガルシスの姿がおぼろげに見えてきたぜっ！

●早くも最高ランクのキャラに！

レベル10で戦いを終えたところで、左下のケイブからレベル7にもどり、ちょこっとテンプルに寄ってみた。するとすると、一気にファイター・レベルが1、ウィザード・レベルが2上がって、どちらも最高の Master-Lord と Master-Wizard になってしまったのだ。

まだ1面（本当は2面なんだけど）残っているというのに、こんなに早く最強キャラになっちゃっていいんだろうか？ シナリオII のゲームバランスがちょっとアマイのか。はたまたボクがありりにもムダなくモンスターを倒してきたためなのか、どっちにしろ、最高ランクになったのはウレシイことだもん。余計なことは考えるまい。

だけど、ここでひとつだけ気になったのは、最高ランクになったというのに、「Next Exp. : 6,553,500」という表示がでたってこと。きっと、もう1ランク上がると、何かが起こるにちがいない。But,経験値6,553,500なんて、ほとんど不可能な数字。ゲームを解き終えたあとで考えてみると最初から最後まですべてのモンスターを剣（または魔法）だけで倒していれば、ひょっとしたらギリギリで到達できるかもしれない。読者のみなさんの中で、もしランク17になれたって人がいたら、ぜひレポートしてください。

最高ランクになったのに、まわ「Next Exp」の表示が!! はたして、レベル17はあるのか？

LEVEL8

●シナリオIIの集大成、レベル8

さあ、とうとう最後のレベルにやってきた。前作では、King Dragon はレベル9にいたから、今回はレベル8ってわけか？

それにしても、このレベルもマッピングが難しい（なんかいきなり壁の中にいるんだもの。Silver・Rose＋Mattock をビンバシと使って、適当切り開いていくっきゃない。その他にも、Ladder を使えばラクになる場所、加速ジャンプをしておけなければ行けない場所、エトセトラ。シナリオIIをやりこんでいればやりこんでいるほど、このレベルの適切なクリアのしかたが見えてくる。かゆばがわなど味がでるスルメイカのような、奥の深いレベルってワケだ。

Silver-Roseなどの新アイテムに変わっているからだ。

ホラね、魔法のアイテムショップでMapを買っておくと、シナリオⅡではAcidになってくれるんだ。

②シナリオⅡがスタートしたら、Winged-boots±Mantleを使いまくってどんどんマップを作っていく。各レベル間の移動はケイブを使わず、Black Onyx か Fire Crystal を使ったほうが簡単に進むのでラク。

●注意……このマッピング用キャラクター(？)は、一度でも電源を切ったりリセットしたりすると、再びゲームをはじめようとしたときにインチキ・キャラクターとしてチェックされて、いきなり死んでしまう。したがって、この作業は時間が余っているときに一気にやってしまわなければならない。また、而倍ずは最強の名前だった「DS] [－MASTER」は、もしも同キャラにチェックされてしまうので使えない（すべてPC88SR版にて確認）。

〔福岡県福岡市・杉山太郎20歳〕

●隠れミュージック発見!!

PART 1：まず、PC88SR版の電源を入れ、ディスクのランプがつく（画面にSが一度押します。そしてロードが終わったら（画面には何も表示されていませんが）、2～3秒待ってからSをはなします。すると、暗いBGMが流れて、オープニングがはじまります。ちなみに、この音楽はPC88mkⅡ版のオープニング・ミュージックをSR用にアレンジしたものです。

PART 2：これはちょっとややこしいのですが、まずⅡ版のEディスクでキャラクターを作ります。それで、88mkⅡ版のDディスクでプレイしたあと、Dディスクを88SR版に入れかえてそのままでは、BGMが変わっています（あんまり変わっとらんが……）。この状態でいろんな面に行くとかなり楽しいBGMが聞けるので、できる人はやってみてください。

〔山口県小野田市・Jin 15歳〕

●序盤戦必勝法!!

ボクはシナリオⅡの序盤戦をとても有利に進める方法を見つけたので、レポートします。この方法は、例の隠しキャラを使うのではありません。

①まずトレーニング・グラウンドでCHR100のキャラを作る

②魔法のアイテム・ショップで、持っている物をすべて売り、Demons Ring 11個、Mantle 2個を買う

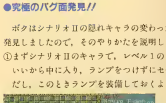
③レベル1に行ったら、Mantleを使って秘密のショップに行って Demons Ring 11個をすべて売り、225,000 gold を得る。その お金で とりの店で＋2 Reflex を買い、Mantleで元のところへもどる。これで完璧！

〔山形県米沢江市・芳賀進一郎14歳〕

●究極のバグ面発見!!

ボクはシナリオⅡの隠れキャラの変わった見つけかたを発見しましたので、そのやりかたを説明します。

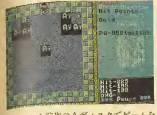
①まずシナリオⅡのキャラで、レベル1のどのダンマーでもいいから中に入り、ランプをつけずにセーブします（ただし、このときランプを装備しておくこと）。



これぞ究極のバグ面が 文句なしシナリオⅡのトップ・シークレットだぜッ

出の深い作品ばかり。アクティブ・ロールプレイングという新ジャンルを見せてくれた「ドラゴン・スレイヤー」、その圧倒的なデータ量と奥の深さからボクらを圧倒してくれた「ザナドゥ」、さらに細緻感という名がふさわしい「ロマンシア」、そしてひとつのRPGの究極に近い姿を見せてくれたこの「シナリオⅡ」――その作品も、ストーリーこそ直接のつながりはないものの、主人公のアイデアと最後の敵がドラゴンという点でシリーズとしてのイメージをたもってくれた。そして、そのシリーズ名になっている最後の武器、Dragon Slayerが、このレベル8に隠されているのだ（ウーン、強力な品が持っていきたい！）

レベル8の五つのタワー内をめぐりまわったのが、どうやらこのレベルのタワー内には、14部屋にもわたる隠し部屋があるらしいことこと。これはザナドゥ・シリーズ史上、空前の広さの隠し部屋だ！ 例によってデータディスクをコピーしておいて、よーし、いよいよ5個もためておいたAcidの出番がきたぜっ！



ゲームはなおもバグりつづける。いったい、どれだけの種類の隠れたモンスターがいるというのだろう？

②それから前作のAディスクでゲームをはじめ、セーブしたキャラクターをロードします。

③ゲームがはじまったら、ランプをつけます。最初の部屋はバグっていますが、必ずVorpal-Weaponが手に入るはずです。

④他の部屋にも行ってみましょう。楽しいキャラターがたくさんいます。

〔大阪府枚方市・斉藤健司13歳〕

●隠しメニューを使わずに強いキャラを作る

まずはスクラップにキャラクターを作り、魔法のアイテム・ショップに生きます。そこで最初に持っているアイテムをすべて売り、お金をためます。そして、アイテム・ショップからでたあとにCRAPB +Xを同時に押すと、キャラクターはまずはじめのお城のところへワープするのです！！ アイテムを売ってかせいだお金で、より一層体を鍛えなおせることは、言うまでもありません。X1版のみで確認ズで。

〔埼玉県東松山市・野本 好14歳〕

●裏ワザPART1

これはシナリオⅡのRワザです。Silver-Roseというアイテムで、タワーの入口やケイブ、ショップの入口などに入面を作り、それをMattockで壊すと、入口やケイブがあったはずの場所が何もない空間になってしまっているのです！ これを行なうと、もうその入口やケイブには入れなくなってしまいます。

べつに変わったところのない、ふつうのタワーの入口。

入口の場所にSilver-Roseで入面石をだして――。

Mattockで壊ると、ひえー、カボシッノ！ もうこのタワーには入れましょーんダ

〔東京都小金井市・中山邦彦13歳〕

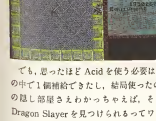
●裏ワザPART2

デカキャラと戦うときに、相手の下にうまくまわりこんで下から殺すと、デカキャラの死体の下敷きになって自分まで死んでしまいます。

〔東京都葛飾区・中村政道15歳〕

●いきなりエンディングを見る、その①

山下：これについては、じつにたくさんのみなさんからレポートをもらっている。『オープニングでタイトルマークがでたときにスペースを押し、音楽が鳴りだしたときにまたスペースを押すと、エンディングになった』というのは、北海道網谷郡の青木 友クン。また、鹿児島県鹿児島市の中村英彦クンは、『オープニング・ミュージックが鳴りだしたときにSを押すとエンディングが見れる。ただし、タイミングが非常に難しい』と言う。しかし、これについての確実なやりかたはまだだれからも寄せられていない。つま



ついに見つけたぞ King Dragon の天敵、Dragon Slayerだッ!!

でも、思ったほどAcidを使う必要はなかった。隠し部屋の中で1個補給できたし、結局使ったのは3個だけ。二重の隠し部屋さえわかっちゃえば、それほど苦労せずにDragon Slayerを見つけられるってワケなんだな。だけどDragon Slayerを手に入れてからが、またけっこうめんどうくさい。そう、今まで に残しておいたタワー内の Magic Glove を面倒くさくちゃいけないんだもんね。マップをたよりに迷道にひと部屋ずつ回って――どうせなら Vorpal-Weapon の熟練度も255にしておこうかな。これでよし！

●ドラゴンのケイブの謎

レベル8のタワーをクリアしたけど、結局 King Dragon "ガルシス"はどこにも見つからなかった。ヤツはいったいどこにいるんだろう？ もう1度、自分で書いたレベル1～10のマップをじっくりと見直してみる……。そうか！ レベル7にわった、あのドラゴンのケイブだ！ 前に行ったときにはスペースがなかったけど、今ならどうにかなるにちがいない。行ってやるぞ！

期待に胸をふくらませて、レベル7の問題のケイブの前に行く。そして、力いっぱいスペース・キーを押すと……入れないッ！ いったい、これはナニ？ ここまでやるべきことはすべてやってきたはずなのに……。

この場面がシナリオⅡの最大の謎。シナリオⅡで悩んでるって人は、だいたいこの場面でひっかかってるんだよね。前作ではレベル10のタワーに入るとき に、Crown を四つ持っていて、カルマがゼロであるという二つの条件を満たし

り、それほど微妙なタイミングが関係してるってことなんじゃないかな。

●いきなりエンディングを見る、その2

ボクは、あのどえらく難しいシナリオIIのエンディングを簡単に見る方法を発見しました。

①まず前作ザナドゥで、King Dragonに会って、ESCキーを押してポーズをさせます

②ドライブ0に入っているディスクをAにおき、シナリオIIのディスクDを入れます。

③そして King Dragon に勝つと、なんとシナリオIIのエンディングが見れてしまうのです!! (注:これはX1版で確認しました)

〔愛知県丹羽郡・ケン坊ケン坊ケン坊14歳〕

●カルマの法則

カルマキャラを1匹倒すごとにどんどん増えて入ってしまうカルマですが、じつはこの増えかたにもある法則があります。カルマの増える量=そのときのカルマの値+ウィザードレベルの数+ファイターレベルの数+1、という公式が成り立っているのです。

〔埼玉県戸田市・飯島忠嗣 7歳〕

●シナリオIIのキャラクターで動作をプレイする。

私は11月29日にやっとシナリオIIを解いた。レベル11への行き方と、King Dragonがヒット・ポイント0になっても死なないのには困ったけど……。そのあといろいろやって見つけた◎をぉとどけします。

①Aディスクをドライブ1、シナリオIIのCディスクをドライブ2にセットして、ゲームを起動します。

②すると、エラーメッセージがでるので、すかさずシナリオIIのCディスクと、前作のCディスクを入れ変えます

③これでなんと、シナリオIIのキャラクターが前作の世界に行っているのです!!

〔鹿児島県鹿児島市・松元智宝13歳〕

●気づいたことをひとつふたつ…

シナリオIIをやっていて気づいたことをいくつか紹介します。

①前作でもそうだったけど、アイテムを持っているモンスターたちを倒すと、今自分のいるレベルがかわります。

その公式はつぎのとおり。

モンスターの所有している Gold=(そのレベル×2)の倍数

つまり、レベル3ならば、モンスターの持っている Gold は、必ず6,12,18,24……と6の倍数になるわけです。

②忘れがちだけど、シナリオIIでは戦いの最中でもアイテムのメイヤーはしっかりと進んでいます。つまり、Hourglass などを使って調子にのって戦っていると、突然モンスターが動きだす場合があるということ。これには注意!

〔石川県加賀市・ジャンボリー7歳〕

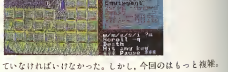
●ザナドゥ・隠れネーム一覧

山下:これまたたくさんの人からレポートがきてるんだけど、ザナドゥ&シナリオIIには、最初の数秒で入力すると何かが起こる隠れネームというのがたくさんある。ここでは、それを表にまとめてご紹介します。

ザナドゥ・隠れネーム一覧

※ 性格によってでてきないものもある。

名前	効果
ASDI	レベルに入るとさっそくになる
ALU corp	名前が「PC-9801」に変わる
BOTHTEC	名前が「TOSHIBA」に変わる
BPS	はじめのサイプに入ると、いきなりレベル切にする
Casy lab	名前が「×××××」に変わる
dk-SOFT	名前が「TILAPY」に変わる
DS 』MASTER	武器・魔法・ヨロイ・防具をすべて2倍ずつ、アイテムをすべて255個ずつ最初から持っている
Falcom	Short Sword とDog Needleがもらえる
Golden	名前が「Kawahara」に変わる
Henki	Goldが1,000になる
Hummingbird	名前が「HYDLIDE」に変わる
HYDLIDE	HPとMaxHPが0になる
Kobolt	名前が「Ishizuka」に変わる
Login	はじめのサイプに入ると、レベル2になる
MICRO CABIN	Keyが5個もらえる
NYAN NYAN	名前が「Inoue」に変わる
NuoNuoWuoo	Goldが0になる
PC-MAGAZINE	BGMがかかりくなる
PDP COM	名前が「PARASIMI」に変わる
SAKOM	名前が「KIDSUKI」に変わる
SQUARE	名前が「Dengyo-sha」に変わる
T&E SOFT Inc	MaxHPが0になる
TECHNO POLIS	―定時間Winged boots+Mantleを装備している
Tomoo Yamane	Goldが10,000になる
XTAL SOFT	名前が「Dokuf Dokuf」に変わる
※Yoshiyo Koya ※	Dragon Slayer Battle Suits,Bootsがもらえ、Goldも6,000,000になる
Dragon ~ Slayer	『DS 』MASTER』と同じ(DB版のみ)
Lord Mayamoto	使用クラスがDragon Wizardになる
N AkiOka	Lampがなくてもクラー内が明るくなる
ℓ/0	Defendが40%増加する
Thinking Rabbit	名前が「Tokuesshi」に変わる



やってきました、ドラゴンのケイブ。でも、このままじゃ入れないゾ!

ていなければいけなかった。しかし、今回のはもっと複雑。前作の条件にくわえて、さらにいくつかの条件を満たさなければいけないんだ。

まあ正直な話、このシナリオIIで誌といったらここしラストでっちゃのもの。だからホントは読者の諸君に自分で考えてもらいたいんだけど、ページが本誌で連載しているス・アベニに送られてくる質問のハガキを見ていると、そうも言ってられない。なにしろ、ものスゴイ量のハガキが送られてくるのだ。そのほとんどが、「シナリオIIのドラゴンの顔の書いてあるケイブに入れませんー」ってものばかり。今回はそうした人たちのために、ここどうょっしてたヒントをご紹介しておこう。

レベル8にあったかずかずのショップ。そのショップの中に書いてある文字をキミはちゃんと読んでいるかな?ナニ、英語だからわからない? そんなことじゃダメだって! シナリオIIをどうして解きたいって戦全がある人なら、辞書を引いてでも訳しなさい。ドラゴンのケイブをくぐるための条件に関する文章は、中学生程度の英語力で十分にわかるはず。それでもわからないって人は、この本のどこかに……、まあとにかく、キミの装備が大きく影響してくるのダ。

シナリオII・指先テクニック講座

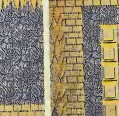
シナリオIIでは謎やトリックが難しいばかりじゃなくて、操作のかろやかなテクニックも要求される。一見すると行けそうもない場所でも、さまざまなテクニックを駆使することによって行けちゃう場合もあるのだ。ここでは、そんなシナリオIIのかずかずの指先テクニックを、写真とともにわかりやすく説明しよう。

〔記号説明〕
・(スタッカート)……ほんの一瞬(キャラクターが1ブロックを移動する間)だけキーを押す
・(ダブル・スタッカート)……キャラクターが2ブロックを移動する間だけキーを押す
―(タイ)……そのキーをしばらく押しつづける

基本編〜二段ジャンプ

ザナドゥ・シナリオIIは、主人公は「二段ジャンプ」という特殊なジャンプをすることができる。これは、たとえばキーを8+7とつづけざまに押すことによって、自分の位置から2マス分だけ重力に支配されることなく自由に移動ができるということだ。このワザをマスターしないと、シナリオIIは絶対に解けないと断言してもいい。それでは、まずは基本的な二段ジャンプのテクニックをいくつか見ていこう。

8+9
もっとも基本的な二段ジャンプ。進向きのときは、8+7でOK。

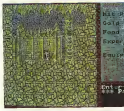


6+7
レベル1でいきなり要求されるテク。2回目のジャンプと関係ない方向に飛べるという特性を十分に利用している。

3+9
レベル5で欠かせない必殺テク。シナリオIIでもっともひんぱんに使うことになるゾ!

LEVEL11

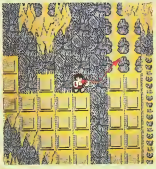
●究極のファイナル・ステージ!!



ジャーング これがレベル11のスタート英語だが、この不思議な感覚の部屋、Mantleじゃ通れない。

因苦八苦してドラゴンのケイブをくぐると、そこは見たこともない不思議な世界。そう、ここがシナリオIIのラスト、シナリオ、レベル11なのだ! 前作と同じ2枚組なのに、1面分多く入っているとは……。きっとショップのグラフィック・データが入っていたメモリに、レベル11のデ

9＋7
このテクは前作にもでてきた。一見するとのぼれそうもないところでも、このとおり。



6＋9
このワザはけっこうタイミングがシビア。かわりに9＋6でもよい。

8＋9
逆さつららやすべり台を飛び越すための基本テク。8オンリーではダメだゾ。

応用編

1 重力利用二段ジャンプ

基本編で紹介した二段ジャンプを身につければ、重力を計算することによって、2ブロック分の空白を飛び越すこともできる。これを使いこなせるようになれば、キミも1人前だ!!

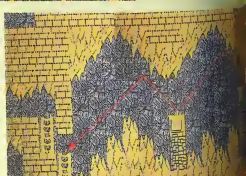
1＋7
1＋7で自分をはじめの高度までもどし、そこから7を押しつづけることによって、重力に逆らってもらうというテク。二段ジャンプよりはちょっぴりハイテク。

6＋9
シナリオII究極の奥義のひとつ。これを使えば、かなりの広範囲を移動できるようになる。

ータを入れてあるにちがいない。10面で終わりだと思っていたボクは、すっかり意表をつかれちまったい!!

ところで、この本にはあえてレベル11の複雑な外国界マップは書かなかった。読者のみなさんの最後の楽しみを残しておいてあげようというボクのやさしい親心。だけどホントの理由はもうひとつあるんだ。

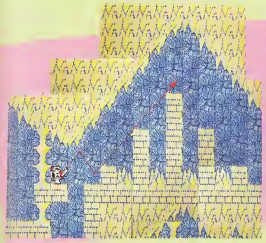
お恥ずかしい話だけど、さすがのボクでも、このレベル11の外マップは書けない!! タワー内はなんとか8×8にまとめあげたものの、外世界となると、これはもうほとんど不可能。20以上の閉鎖空間によって構成されていることはわかるんだけど、どこがどの位置にあるのか、つながりがまったくわからないんだよね。鎖内の鎖のMantleは使えないときているし、唯一使えるのが、Silver-Rose＋Mattockだけ。Silver-Roseをほとんど使わずにこのレベルまでくればなんとかなったのかもしれないけど、四つしか残っていないボクにはどうしようもありましょーん。まさか今さらはじめからやり直すわけにもいかないし……。



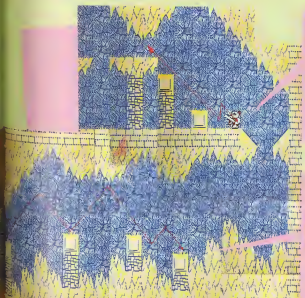
エイ、これは読者の諸君への課題としておこう。レベル11の外世界の完全マップを作ってくれる勇者が現れることを待ってるゾ!!

2 加速ジャンプ

万能と思われた二段ジャンプにも、ひとつだけ欠点がある。それは、同じ方向に対しては（例：6＋8）使えないということだ。もしも同じ方向に2ブロック分飛びたいときには、そのキーを押しっぱなしにして、最低でも1度はジャンプして加速をつけておかなければならない。その加速をつけた同じ方向への二段ジャンプのことを加速ジャンプと呼ぶ。これはそんなに難しくないゾ。



9
はじめは重力によって一度落とされてしまうが、あとはその加速を利用して一気にのぼるというテク。

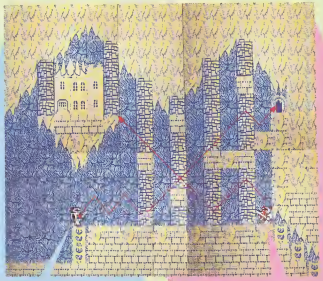


7
さっきの9のテクと基本的には同じだが、落ちるべき場所にブロックがあると真下に落とされてしまう。そこから、そのパワーを一気に二段ジャンプに放出するという、ちょっとした変形の加速ジャンプだ。

7
上から落ちてくるときから7を押し続けていれば見事に宙に浮いたブロックの上をホップ・ステップ・ジャンプしてくれる。ビシッと決まったときにはこれ以上爽快な場所はないというレベル5でのウルトラ・テクニックだ!!

③ 二段加速ジャンプ

二段ジャンプと加速ジャンプを融合した，ザナドゥのテクニックの奥義。どうしても加速ジャンプでは間合いがあってくれないときなどに，二段ジャンプをしてワンクッションをおいてから加速ジャンプをはじめるというもの。その用途は非常に広い。



9
こちらはさっき説明した基本的な加速ジャンプ。今さら説明するまでもないだろう。

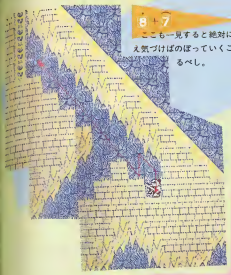
8・7
だれもが1度は悩むと言われているレベル4の難所。Ladderか Winged-bootsを使わないかぎり，このテクを活用するしかない。

●ガルシスは生きていたっ!!

レベル11のタワー内マッピング。これもハンパじゃなくツライ。タワー総数48個，登場ザコキャラ33匹――それをすべて調べあげるためには，あらゆる罠を聞けなくちゃいけないし，タワー確認のために何度も出たり入ったりしなくちゃならない。ようするに，Keyとlampの残り数との勝負になるわけなんだな。それに，どこどこのタワーに行くための最短距離，なんてのをマップを見ながら考えていると，頭はもうほとんどブッツン！　ひょー，ふつうのレベルのタワー内マッピングの3倍以上もの時間がかかってしまった！　でもそれだけに，マップが完成したときの喜びってのも大きいんだけどね。

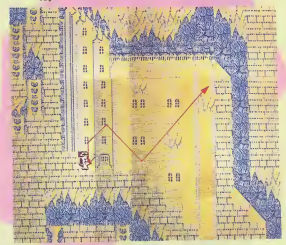
そして，今回の冒険の最終目的であるKing Dragon"ガルシス"，コイツはやっぱり生きていた!! 壮大なBGMをバックに，骨だけの姿になって登場!!　今こそ，シナリオⅡの副題の「the Resurrection of Dragon」という言葉の意味がはっきりとわかってくる。そう，前作で一度は勇者に倒されたガルシスは，骨だけになろうとその執念だけで生きていたのだ。ちなみに，このガルシスは，ただ戦うだけでは倒すことができない。前作のときのテクは使えるけど，ある謎を解き明かさなければいけないのだ。でもまあ，部屋の入口のところでデータをセーブしてくれるから，何度もやり直して謎を解き明かしてみてほしい。こっちも執念で戦うしかないぜっ！

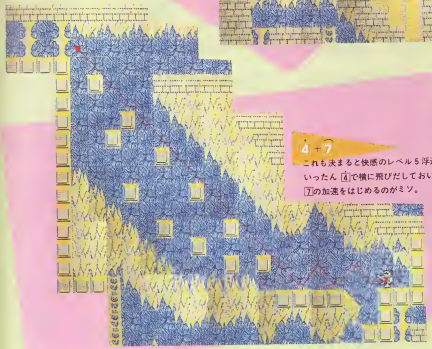
ついにでた，悪の根源，ガルシス!!　ここまでの長かった道のりを思いだすと，涙がとまらないぜ!!



8・7
ここも一見すると絶対にムリなようだが，このテクにきえ気づけばのぼっていくことができる。何ごとも試してみるべし。

8・9
レベル9の必需テク。城のところどころにある変わった模様のところが，じつは足場のブロックになってくれるのだ。





4・7
これも決まると快感のレベル5浮遊ブロック。いったん4で横に飛びだしておいてから，7の加速をはじめるのがミソ。

シナリオIIドット絵大全集

全アイテムから未公開ボツキャラまで、ファルコム秘蔵のシナリオIIドット絵をすべてお見せしよう。これから自分でRPGを作ってみたいと思っている人には、とても参考になるはずだゾ！

●Spectacles

●Red Potion

●Lamp

●Black Onyx

●Fire Crystal

●Mattock

●Hourglass

●Winged-boots

●Mantle

●Demon's Ring

●Silver-Rose

●Key

●Candle

●Acid

●Ladder

●Mirror

●Cross

●Mushroom

●Hammer

●Pendant

●Holy Bible

●Boots

●Crystal

●Rod

●Black Potion①

●Black Potion②

●Elixir

●Crown

●Sword

●Axe

●Spear

●Armor

●Shield

●Spell

●Gold

●Food

●宝箱(白)

●宝箱(赤)

●敵を倒したとき

●主人公やられ①

●主人公やられ②

●ボツアイテム①

●ボツアイテム②

●Ladder(ボツ①)

●Ladder(ボツ②)

●ボツモンスター①

●ボツモンスター②

We are the Staff!!

「シナリオII」「太陽の神殿」「ロマンシア」という大作をつぎつぎに生みだした、日本ファルコムのスタッフの面々を秘公開!? さすがにみんな、キレそうな人たちばかりだぜっ!!

●「シナリオII」や「ロマンシア」の移植作業を一手に引き受けた、秋葉紀好氏。あれだけのほう大なプログラムを移植するのは、これまた地獄の作業。「私に移植できないプログラムはない!!」と氏がのたまわったかどうかは定かではない。

●もはや説明のいらない天才プログラマー、本屋善夫氏。写真を撮られ慣れているせいか、その表情には余裕すらうかがえる。ひとりで10機種近くのプログラミングをこなしてしまうというからオドロキ！

●アステカシリーズのメインプログラマー、橋本昌哉氏。宮本氏が作ったプロット・プログラムを元に、完成されたプログラムを作る作業は並たていの苦労じゃないとか。カメラの前で、ハイ、ポーズ!!

●ファルコムの黒魔術師こと、宮本恒之氏。アステカシリーズは彼のプロデュースによる。プログラミングの他、マニュアルの原稿書きにと大忙しなマルチ・プログラマー。

終幕 戦いすんで，日は暮れて…

思えば長い戦いだった。使用方眼紙22枚，ショップやモンスターデータ作製に使ったレポート用紙15枚，保存用データディスク14枚，解析時間約400時間（完璧な外マップを作ったからこんなにかかったんだョ！），そしてこの原稿が「原稿用紙200枚以上。ボク自身，ひとつのゲームにこれだけ力を入れたのは，はじめてのことだ。だけど，このシナリオIIには，それだけ力を入れても十分に見かえりがあるだけのソフトとしての完成度の高さがあった。

AVGやRPGといったゲームの場合，そのゲームが良いゲームかどうかという最大の判断基準は，ゲームを解き終えたあとの余韻である。中だるみがなくラストまで一気に駆せるような展開――それがこの手のゲームの理想とされている。特に最近のRPGやARPGでは，ひたすら単調なモンスター殺しのくり返しによる“経験値かせぎ”という作業が続けて通れないものと考えられがちだが，その考えがゲームの余韻を消う原因になっているということに気づいているソフトウェアはまだ少ない。

ところが，このザナドゥ・シリーズはちがう。従来の同じモンスターを殺すことの反復による経験値かせぎという概念を取りのぞき，やるべきことをやれば勝手に経験値が必要なところまで上がってくれるというシステムを採用した。すなわち，1レベル内に出現するモンスターの総数が決まっていて，それを全滅させれば，次のレベルで戦闘できなだけの強さにレベルアップしてくれるというものだ。よくよく考えてみれば，モンスターがいくらでも復活するRPGなんて絶対におかしい。ザナドゥの最大のおもしろさは，決められた値しか存在しない経験値を，ファイターレベルとウィザードレベルにどのようにふりわけていくか試行錯誤していくところにあるのだと思う。こうした着想の素晴らしさから見ても，やはりこの作品には，ARPGの最高峰という名がふさわしい。

それでは，このカラー68ページの超大作の最後のしめくくりとして，ボクの個人的なシナリオIIの感想を述べさせてもらうことしよう。「面作より数倍難しい」というフレコマで発売されたこの作品，たしかに画横成の連続的複雑さなどは果様なまでにイヤラシイ。レベルIIに至っては，もうこの世の物とは思えないくらい究極の難解さである。各レベルの面構成，レベル間どうしのつながり，タワー内迷宮，という三つの「謎解的要素」が複雑にからみ合っているところがシナリオIIのシナリオIIたる ゆえんなのだろう。

しかし，その分，ゲームバランスが極端にくらべて甘くなってしまっているのではないだろうか。例のショップ間によるお金かせぎ，たしかにアイデアとしてはおもしろいが，ザナドゥというゲームで考えると不満が残る。お金が無限にかせげてしまうのでは，Gold, Foodというパメータがまったく意味をなさなくなってしまうし，順番に強い装備に取りかえていくというRPGでもっとも楽しい作業が所略されてしまう。まあシナリオIIが難しすぎるから，これくらいは……というファルコムさんの親心もしれないが，実際のところ，逆に面倒かつ簡単になってしまっているのではないう感じがしないこともない。ボクとしては，シナリオIIはマッピングだけが難しいゲームではなくて，本当に解くのが難しいゲームにしてもらいたかったわけである。

というわけで，シナリオIIはまだまだ開単十ぎる!!
末尾さん，究極のシナリオIIをお待ちしてます…!!

※ザナドゥ シナリオIIのアフター・ケアを冬木に掲載しました。お読みください。

特別寄稿 メルヘン・ヴェールII "開発"物語

俺達も、やる時ややるんだ。

システムサコム開発部

1:目覚め 昭和60年12月

☆そろそろ次のこと。

本格しの欲く研走。

酔漢が歌う調子っぱずれのメロディーを遠く聞きながら，私は暖房のきいた開発ルームの小部屋でPC-9801のモニターをひとり眺めていた。

性字名る遠慮によって構築された，無秩序なノイズ・パターン。時程，[ZONE]とういう4文字がそのノイズの中から浮かび上がり，そして次んでゆく。

しばらくそれを観賞していた私は，

「本日の書籍は全ておすすめします」

と言って，PC-9801を眺りに戻かせた。

冷めたコーヒーを一息で飲みほしマルボロに火をつける。ひっぱりと動かりかったこの開発ルームを後に，私は粉雪の舞う四国の街へそっと足を踏み出した。

「そろそろ次のこと を……」

コンピュータ・ゲーム史に残る超高速3次元アクション・ゲーム [ZONE]，完成の夜である。

☆ヌ アクション決定

「さて，[ZONE]，も終わったことだし，メルヘン・ヴェールII。メリハリ頑張ってもらおうかな。発売は来年の3月，値段は7,900円，3割4割は当り前ダ」

呼吸の究極の会議も終めやらぬ私の耳に，社長，伊佐 浩(仮名)の鶴の一声が，立川の日本ファルコムにも届けとばかりに間々と響きわたった。

社長の御言葉は天の命に同じ，こうしてメルヘン・ヴェールIIのスタッフは再結集され，組織に携えスケジュールの調整，関係官庁との折衝にとりかかったのである。

街にはクリスマスソングが流れ，ペアのジャケットを着たカップルが，楽しそうに肩を寄せ合い足早に通り過ぎる。天下のIBMの友人は，

「ボーナス100万出たアル。後は年末休暇を待つだけ。セブ島行くアル。」

と嬉がらせの電話。

「そうか，もうそんな時期なんだなあってもういいや。僕は仕事が生き甲斐さっ。お正月なんか大っ嫌いだ。」

と投げやりに呟くアートディレクター，石井竜也（仮名）の寂が周囲の涙を誘っていた。

（第1表）MVII スケジュール(案)

◆シナリオ
85年10月から86年2月まで 5か月
◆グラフィック
86年1月から86年3月まで 3か月
◆ミュージック
86年1月から86年3月まで 3か月
◆ゲーム・デザイン
86年2月から86年4月まで 3か月
◆プログラム
86年2月から86年5月まで 4か月
◆臨時，版権，etc
86年1月から86年6月まで 6か月

「社長，スケジュール決定です(第1表)。いやー，やっぱ来年の3月発売は無理でんな。今までどおりのフォリー一族ーんなら出りは間物でっせ。発売日は黒書る6月，ジューンブライドの6月，祝日が全く無い6月，この月以外ありえへん。」

関西弁で必死に納期変更を切り出した私の目に，ふとよぎった哀しさを感めたのか，

「3月発売は無理――ビッビッビ（ビッ（ピッ電話の呼び音）…，そうか，わかった。それでは，6月の頭で行ってみようと，ほな，よろしくーゃ」

人間，伊佐，ふとこころの広い故量であった。

スケジュールは決まった。

☆場所，愛しのスタッフ

現在，システムサコムのゲームは二つの路線から成り立っている。

――ひとつは，あのマーク・フリット手掛ける3次元シミュレーション物。PC-9801の能力を最大限に引き出し，今までにないビジュアルを追い求めるソフトである。

ゲームの仕様，シナリオ，プログラミング，その全てをマーク・フリットが一人で行う。

もう一つは，メルヘン・ヴェールシリーズに代表される エンターテイメイント物。スペシャリストが，各セクションを受け持つチーム制だ。

主既主張は云うに及ばず，人種，国籍，そして宗教までも違うスタッフ達が，プログラム，グラフィック，シナリオ，サウンドを分担し1本のゲームとして補り上げる。そこには共同作業ならではの，スタッフ同士の稚気や友情，涙と笑い，愛と別離が満象く，メルヘン・ヴェールII製作の為に，またもチームを組むことになった愛すべき人々

を紹介してみたい。

まずはご存じ、ヤン・トモリ(仮名)。業界の仙人である。メルヘン・ヴェールIIでは、プログラム、ゲームデザインを担当した。

見せ物小屋(手に紙細)をこなくて愛し、コーンがたっぷり入ったラーメンしか食べない、プログラムをさせれば、仕様やフローチャートを全く紙に書かないで頭の中で済ませてしまう。私はずっと彼につきあってきたが、プリンターを使ってソースリストを打ち出し、デバッグをしている姿を見たことがない。

こんなヤン・トモリだが、「納期」という秘孔を突かれるとたちまち震撼してしまい、自分で作ったハンコジャムを食べるから雷神富士にこもり、リハビリに励むという噂だ。

つぎに登場するのが、石井美由紀(仮名)。メルヘン・ヴェールの生みの母である。

Iでの担当は、シナリオ、ストーリー、オリジナルキャラのデザインと多岐に渡った。メルヘン・ヴェールIIでは、これらの仕事プラス、全体のプロデューシングをもこなすことになり、チーム全体の時もとして活躍する。

実は彼女、87年の5月に出産を控えた身ながらお母さんになる予定なのだ。名実ともに「三人の母」(おいら！)の石井美由紀であった。

そして石井竜也(仮名)。シリーズ全体のアートディレクションを手掛ける、キャラデザイン、背景デザイン、パッケージデザイン、キャラのアニメーションチェック、全て彼の仕事だ。グラデーションを巧みに用いたシャープなデザインに定評がある。

ゲームの重要な要素であるグラフィックの仕事、毎朝相当なプレッシャーが彼を襲う。にも関わらず、滞段の石井はいつも涼々と指揮っているから不思議だ。人に怒ったこともない。「仏の石井」と呼ばれる所以である。

こんな彼でも、「納期」という秘孔を突かれるとたちまち震撼してしまい、ビロードの黒い布を自宅に張りめぐらし、お香を焚きながら瞑想にふけるという噂だ。

最後に私、佐藤浩之介(仮名)。彼しながらメルヘン・ヴェールIでは、シナリオ、プレストーリー、ミュージックを担当した。Iでは「ミュージックをメインに、他、雑用係兼任して使ってもらえることとなった。ありがたいことである。

こんな私だが、やはり「納期」という秘孔を突かれると震撼する。最近ふこの秘孔をさまも突かれ、セプ為のサナトリウムへ療養に行ったほどだ。

さてメルヘン・ヴェールIIのスケジュールが決定した。各スタッフはそれぞれ自分の仕事をきわし始めた。

昭和60年が、あっこうで別れの挨拶をされていた。

2:シナリオ作成開始

昭和61年1月

☆「フェリクス」がみえてきた

「王月や　死王の旗の　一里塚」。

蕨を感せば、それだけ冥土が近づき、納期がせまる。

メルヘン・ヴェールIIのプロデュースを手掛ける石井美由紀は、はんやりとそんなことを考えながらシナリオの室をノートに書き出していた。

①ヴェール族は殺生を禁じられている。よってゲームにもなりず、メルヘン・ヴェールIは「で終」。→没

②実は「フェリクス」の七子は悪い夢を見ていた。夢から醒めた王子の一日の生活をリトコンピュータープレイヤ風に。→没

③何か大切なものを「引き裂く」。ヴェール族とっかった王子が武器を使えるようにしてみては。→いけるかな？

④いなり寿司が食べたい。いなり寿司が食べたい。→没

なかなかきえがまとまらない美由紀に対して、そのころ私は、「フェリクス」のマップ、ゲーム・システムのコンセプト作りに励んでいた。

明日の美由紀さんとの打ち合わせなら、何を考えていいよーム。とにかく何かあえなければ、血の行流せ、冥を炊くな。

血の行ビコうが体表を全部吸引けても、なかなかうまい案が吸引出せない私であった。

当時の私のメモから。

◎「フェリクス」はこっの美用語からなる。

森の国

湖の国

岸辺の国　　光の神族

草原の国

ユーー　砂漠　ーーー

水の国

山の国　　闇の神族

洞窟の国

☆光の種族の盟主が森の国の王、闇の国の盟主が水の国の王。

☆プロローグの為のプレストーリーもどき

「フェリクス」が誕生一年に一度、太陽と月が同じ天空で重なる時、光と闇が交錯し、「フェリクス」を中心とする大変革が起こる。本来、同じ世界では決して交わることがない二つの種族、闇に潜む者と光のもとに生きる者が同じ聖殿を共にできる時である。

この時期に、「フェリクス」内の重要な祭り事を決める集会が開かれる。

その中、何者かの手で「フェリクス」の「生命の泉」が断たれてしまったことの「生命の泉」を断たれると、「フェリクス」を支えている"生命の秘伝"が失われてしまう。一度"生命の秘伝"が失われ出すと、種々さまざまな事がおこるとは出来ないのだ。

「フェリクス」の入り口に立ったばかりの王子はまだ何も知らない。果して王子は、ヴェールから必要な薬を受け取れるのか。「フェリクス」の危機を救うことが出来るのか。

それは王子のお知しみ。さあよってらっしゃいてらっしゃい。

◎ゲーム・システム(案)

★ヴェールの攻撃は、

剣、魔力、魔法の3種類

★ヴェールはジャンプ一番で

岸を越えることができる

★ヴェールは装備によって変化する

★ワープゾーンは選択方式

★プレイヤに将夜の区別をもたせる

★時間の概念をとりあえず

★アクション画面は

センター・スクロール(部分)

★上記と関連して、グラフィックは200ライン

★音楽をシーンに合わせて多く入れる

★カプセル怪獣を出す

★どこでも自由にセーブできる

★黒幕、黒板写真

★その他、面白ければそれでいいんだ。

力さえあればいいんだ！

☆基本生様の打ち合せ

「佐藤さん、できましたか？」

打ち合せ当日、まず石井美由紀が気別の程いジャケを放つ。

「よっ、いつもお調苦。今日も無いですな～。うちも、とうとうこたつ出してしまいましたよ。ところで、バックトゥーザ・フューチャー、見ました？」

スウェイバックの予告編。

「1週間前部があったんだから、いいなかを拝見していますよ」

美由紀のイヤ ハーム。

「1週間前、「僕に任せて下さいッ、大船に乗ったつもりで」とは。ほっほ」と言いしゃってましたね。

左ストレート。

「い、いやは。こっのときとっメルヘン・ヴェールIの必携マニュアルの作成で忙しかったんスよ。は、はんとスよ」

ロープ下ものでブロック、ブロック。両者の汗が果びて飛ぶ。

そして、最後の力を振り絞って黄金の右ストレート。

「そういう美由紀さんは、かなりのモノができたんでしょうねぇ？」

「えぇ、自分で言うのもなんですが、結構自信いるのを考えてきましたわ。」

美由紀のの右のウンターが見事に決まり、1発、2分32秒、ついに相ロマットに沈んだのである。

こんな具合に、基本仕様の打ち合せは石井美由紀の一方的ペリ一で展開し、私のいい訳なんて、不敵に微笑でアメリ今自由意思に従事するアエルト・リフ入のクピョンに、カットされていった。

最後まで、私は、ほとんど言葉ではなく、無言でこんな伝説を残された。

「この、ゲーム作に使命感の炎を持ちもっている彼女はいう話だけど、とってもいい家だと才ク思うなア。だって、王子が「フェリクス」に戻っても戦う理由ってあまり無いじゃない。だから、「フェリクス」内では、住は人間の時間、夜は魔物達が独立戦争する時間にするでしょ。そして、本来武器を使えないヴェールは、人目を避け夜の時間を借りて「フェリクス」を探索するようにすれば、敵と戦う理由がハッキリすると思うんだけ？」

無一で美由紀が聞いているのをいいことに、私は続けた。

「辺りが明るくなってきたら、ヴェールはどこかの洞窟や廃屋に身を隠す。もし明るくなって、人間や妖怪のもしくに見つかったら問題ちょうだい。「フェリクス」の入口に居ればしてまう。美由紀ッン、これ、これですよ、いやー、こんなに面白くしちゃって！ヤン帝国！」

一気にまくしたて、そっと美由紀の顔色を伺う。

「佐藤さん、ありがとうございました。とっても面白いアイデアだと思います。でも、やはり今回は見送りですね。

スルリと言ってのけた。

「……」

●4方向スクロールのアクション・ゲーム。

●戦う相手はこれまでのアイテムや魔法をプレイヤーが選択したり、プレイヤーが選択した道路によってその後のゲーム展開が異なったりするが、装備やイメイキャラクターの各種パラメーターの値によって敵の勝敗が決まるのではないか、その敵に応じた装備をしていても、プレイヤー自身のリアルタイム・アクションのテクニックが勝敗を左右する。更に言えば、不十分な装備であっても、超一流のアクションゲーマーならば、勝機を得られる可能性がある。

ゲーム構成

●ディジタルアル・ステージとアクション・ステージにほぼ2:2構成。

●ヴィジュアル・ステージ

絵と文によって物語が語られる。これによってプレイヤーに物語の展開を楽しんでもらうのが目的で、ゲームの展開自体に深く関係するものではない。

●アクション・ステージ

プレイヤーがステージ間の行き来をある程度選択できる。全9ステージ。4方向スクロールをアクション・フィールドと、スクロールしないバトル・フィールドがある。アクション・フィールドには、慣々なしかけがある部屋への入り口が随所に設けられている。

●「メルヘン・ヴェールI」との関連

「メルヘン・ヴェールII」のプレイヤーを次の三つに分類し、差別化する。

①「I」で秘密の箱を手に入れたプレイヤー。

②「I」で秘密の箱を手に入れたプレイヤー。

③「I」を持っていないプレイヤー。

セールスポイント

●今までのアクションゲームでは、一つのステージをクリアすると次のステージへ行けるという時段がまだったた(「メルヘン・ヴェールI」はこの方式だった)が、「メルヘン・ヴェールII」では、ステージ間の行き来に自由度を持たせた。このことで、アクション・ゲームに熱睡していないプレイヤーでも、何種類かのステージで遊べるようになっている。

●「I」で展開された物語は、過をはら、しかし最後にどんでん返しがあったが、「II」では、大国同士が争って物語が展開する。フェリクスという一つの別の世界が、物語の中から浮き上がって、プレイヤーの想像力をかきたてる。

●敵キャラクターの設定で、今までにない試みをしている。

●インイキャラクターが、様々な魔法を使える。例えば、分身を作る魔法や、姿を消す魔法など。

●グラフィックやサウンドは、「I」を踏襲を完成させる。

●4方向スクロールのアクション・ゲーム。

●戦う相手はこれまでのアイテムや魔法をプレイヤーが選択したり、プレイヤーが選択した道路によってその後のゲーム展開が異なったりするが、装備やイメイキャラクターの各種パラメーターの値によって敵の勝敗が決まるのではないか、その敵に応じた装備をしていても、プレイヤー自身のリアルタイム・アクションのテクニックが勝敗を左右する。更に言えば、不十分な装備であっても、超一流のアクションゲーマーならば、勝機を得られる可能性がある。

ゲーム構成

●ディジタルアル・ステージとアクション・ステージにほぼ2:2構成。

●ヴィジュアル・ステージ

絵と文によって物語が語られる。これによってプレイヤーに物語の展開を楽しんでもらうのが目的で、ゲームの展開自体に深く関係するものではない。

●アクション・ステージ

プレイヤーがステージ間の行き来をある程度選択できる。全9ステージ。4方向スクロールをアクション・フィールドと、スクロールしないバトル・フィールドがある。アクション・フィールドには、慣々なしかけがある部屋への入り口が随所に設けられている。

●「メルヘン・ヴェールI」との関連

「メルヘン・ヴェールII」のプレイヤーを次の三つに分類し、差別化する。

①「I」で秘密の箱を手に入れたプレイヤー。

②「I」で秘密の箱を手に入れたプレイヤー。

③「I」を持っていないプレイヤー。

セールスポイント

●今までのアクションゲームでは、一つのステージをクリアすると次のステージへ行けるという時段がまだった(「メルヘン・ヴェールI」はこの方式だった)が、「メルヘン・ヴェールII」では、ステージ間の行き来に自由度を持たせた。このことで、アクション・ゲームに熱睡していないプレイヤーでも、何種類かのステージで遊べるようになっている。

●「I」で展開された物語は、過をはら、しかし最後にどんでん返しがあったが、「II」では、大国同士が争って物語が展開する。フェリクスという一つの別の世界が、物語の中から浮き上がって、プレイヤーの想像力をかきたてる。

●敵キャラクターの設定で、今までにない試みをしている。

●インイキャラクターが、様々な魔法を使える。例えば、分身を作る魔法や、姿を消す魔法など。

●グラフィックやサウンドは、「I」を踏襲

しているため、新しい手法も取り入れた。「IL」の為のオリジナルで、「I」よりもそれぞれ種類がまくっている。

基本データ

①さまざまな危険を乗り越え、魔法使いを探し出す。

②人間に戻る為に必要な8個の象徴物（セフィラ）を探し出し、手に入れる。

アクション・ステージの仕様

●スクロール面は、16×8ドット（200ライン）の画面96×96によって、1ステージが構成され、CRTよりにそのうちの24×24の範囲が表示される。

●4方向スクロールによって、1ステージ内は自由に動き回ることができる。

●バトル・フィールドは、1ステージに一つずつある。ただし敵数ステージは例外で、セフィラを持つ敵がいるバトル・フィールドの他にもう一つ、魔法使いのいるバトル・フィールドがある。

●ステージ間の行き来は、

①チェックポイントの場所に行って、「セーブ」で別ステージを選択した場合。

②特定の場所に行って、強制的に別ステージへ行く場合。例えば、魔法使いのわな。

の2種類がある。ただし、ステージ数は、ほぼ6（城の中）に入る場合は例外で、必要なアイテムを持っていれば、城の中へ入れる。それ以外の何処かへ行くかを選択できるが、持っていない強制的に城以外の場所へワープさせられてしまう。

●メインキャラクターのパラメーター は、「生命力」ーつとし、得点は設けない。

●「ドルベン・ヴェール1」との関連

「ドルベン・ヴェール1」のプレイヤーを次の三つに分類し、差別化する。

①「1」で秘密の箱を手に入れたプレイヤー……「生き返り薬」を持っている。メイン・キャラクターのパワーが0になった時に、パワーが少し復活する。

②「1」で秘密の箱を手に入れられなかったプレイヤー、または、まだ手に入れていないプレイヤー……

③「1」を持っていないプレイヤー……

グラフィックデータについて

①色の仕様

●背景、一部を除いた敵キャラクター及びアイテムは、VRAM2枚を使用して作成する。

VRAM	パレット番号	0	1	2	3	4	5	6	7
	色	黒	青	赤	白	緑	黄	紫	黒
0		○	●	○	●	○	●	○	●
1		○	○	●	●	○	○	●	●
2		○	○	○	○	●	●	●	●

○…ドットなし　●…ドットあり

使用VRAM	パレット番号	0	1	2	3	4	5	6	7
0＋1		黒	青	赤	白	黒	青	赤	白
0＋2		黒	青	黒	青	赤	緑	赤	緑
1＋2		黒	黄	赤	赤	赤	黄	赤	黄

②メイン・キャラクター

●大きさは、32(横)×24(縦)ドット。装備しているアイテムを「身に付けて」いるように表示する。

●各ステージごとの使用VRAMと色は、

ステージ	VRAM	色
0 0	1＋2	黒・赤・水・黄
0 1	1＋2	黒・赤・水・黄
0 2	1＋2	黒・赤・水・黄
0 3	0＋1	黒・青・赤・白
0 4	1＋2	黒・赤・水・黄
0 5	0＋2	黒・青・赤・緑
0 6	0＋2	黒・青・赤・緑
0 7	0＋1	黒・青・赤・白
0 8	1＋2	黒・赤・水・黄

③メモリ制限

●敵キャラクター（レベル2と3）とアイテムで、1アクション・フィールド128以内とする。

●メモリ数の算出のしかた

（横のドット数）/8×（縦のドット数）×（使用VRAMの枚数＋1）×パターン数

3:プログラム始動

昭和61年2月

☆なんとカメがスクロールした

その日、ヤン・トモリは朝から不機嫌であった。開発ルームに入ると同時に、愛用の椅子の電源を入れ、黙々とキーを叩き始めた。昨日のトモリは、ろくに寝ないで、ずっと子供の頃の夢を見ていた。

「俺もそーだ」 by トモリ version 1.0と、朝の挨拶をかわしたあと、

「コーンはよく喰め！」

といいながら98の電源を入れ、モニターを睨に著まれた。

「ほらほら、ギャブラス、面白いだろう。なっ、佐藤君」

とくる苦でのある。

そして次に。

「このキャラクター、レベル10方敵っているのに、まだクラッチ一つ上がらないぞ！四いなー、バグとゃないの。」

と、カルマのたっぷり詰まったキャラでサナドゥをプレイする。それにあきると、「ハイドライド II はマップが広いんで、バグとやないの。」

と続く。そして、

「ゲーンのスピードは早過ぎる、バグとゃないの。なっ、佐藤君。」

このノリなのである。で、性格とはいえ、これらのゲームの合間をぬってこなしてしまうから恐ろしい。

こんなトモリが、何かいきなりプログラミングに励んでいるとは、私は、必ず裏に何があると踏んで、彼のようすをじっと見守っていた。

そして P.M.2時、昼メシを取ろう ぞ一公表元にキーボードに向かっていたトモリは、初めて昼を立ち、

「さ ぁ ー つ と。イッパリ、疲やかに出してくるかな。」

と言って、トイレへと向かった。きっかり1分30秒後に戻ってきた彼は、センスターに向をつけ、うまそうに煙を吐き出した。

「ふぅ。これでよしと。さて、ちょっと佐藤君、佐藤君、これ見てごらん。石井さん用のムーブをさせたから。」

私は待ってましたとばかりに、トモリのモニターをのぞきこんだ。

「おおーっ、スーパーマリオブラザーズ！」

そこには、スーパーマリオに作ってるノコノコが、モニター狭しと走っていたのである。しかも、テンキーに対応して、4方向に自由気ままにスクロールしていた。

「どーだい、これなかなかいいだろ。」

タイロの夫をも小説しながらトモリは続けた。

「このツールでメルヘン・ヴェール2の背景データを作るんだ。ほれ、この通りもんとスクロールするんだ。これを石井さんに渡せば、後は勝手に山の背景を作ってくれるよ。」

メルヘン・ヴェール2の背景作成系統、スクロール・チェック用高性能ツール。「B2」は、その記念すべき初背景データ。マリオのかメさん達をあてがわれ、アートディレクター石井氏の手に引き渡されたのである。

こうして、トモリが作機能（会社でゲームを遊ばない時）になるだけに新しいツールが生まれ、それぞれ担当者の手に渡されていた。

ヤン・トモリ、10カ月をまりとかあ月すぎ、それでいて完璧に仕事をこなしてしまう男。やはり凡人と呼ばれるにふさわしい姿勢を持った人物であった。

余談ではあるが、私は、3カ月を10に短せようとして、それでいて1しか出せず、仕事を行き詰まらせる男である。

☆グラフィックデータの作成

ハーピー・ハンコックのタイトクリズムに乗せて、石井竜也は要求されたグラフィックスのテンプリンを履り、夕暮れの荒家道路を、一路国道へと向かって快速に飛ばしていた。

視界を過ぎる道路の街地の群れ。……

汚れた河川の縁に立ち、ずらりとお都団地もあれば、最近完成したらしいマンモス団地もある。

窓には、オレンジ色の灯りがともり始めた。

「窓、窓、窓。あの明りの向こう側にさきやかな幸せと、わずかばかりの安寧が、それぞれの主の為に用意されているのかな。世の人びとは、それを守るために毎日毎日外に働きに出て…。そして、それを絶りを返して行くうちに年が過ぎ、老いて死…。

なかには、年末ジャンボ宝くじ、前後賞あわせて、1,000万、を当てて、松戸や国道由あたりに土地を分譲住宅を買い求め、団地を出て行く者もあるだろう。ついにその国道で出たとき思いもよらぬ事が。

「結局そこの人生も、あの小さな窓の中にすっぽり納まってしまう物なのかしらん。そっないなアー。」

車内に残れるスクラッチが、妙に強いリズムを刻んでいるように聞こえる。

石井は、それを聞いてふと思いついたモニターを踏み込んだ。デジタルのスピードメーターが一気に上がってゆく。

「2月の冷たい風でも入れてさっぱりと換気をするかなっと。」

そう言ってなかや、パワー・ウインドウのスイッチを入れる。

すると、冷たい2月の風と共に車内に入り込んだのは、次のような内容の物であった。

「前の車、止まりなさい。前の車、止まりなさい。制限速度マーイ！」

「石井さん、撃ればーぇ」

と、私。就業時間の5時も過ぎ、トマトジュースを飲んで、元気になった石井を作っている。

今日、第1回目のグラフィック・データがしあがってる予定なのだ。

「どうしたんだろうな…。まだできてないんじゃないの」

レイトックをでたんだから、トモリ。

この日のために石井は、2週間前から清浄山にこもり始め、仙宝別のしがらみから逃れグラフィック一筋に打ち込んでさせるはずであった。

本来、時間にきびしいはずの石井、今まで前妻の時間に遅れたことは一度もなかった。その石井が遅れてなってもこない。

「まさか、途中で警察のご やっかいになってる…。なんてね。ほっ!!」

トマトジュースを飲み終えた私がそう言ったとたん、バァーンと ドアが開いて石井の登場とあいなった。

「いやー、途中で警察のご やっかいになっちゃてね。ほっ!!」

いつも軽口を言い合っている石井であった。

「トモリさん。一応シーン1と、それに登場するレベル3のキャラ等はすべてできたと、ディアボルスの全身バージョンもありますー。

そういいながら石井は、まだ残気のたってきたのデータ・ディスクをトモリに渡した。

どちらのデータも、トモリの開発したツール、「PED」と「B2」で制作したものだ。

「今回の「B2」。これは凄いツールですね。「PED」のデータを取り込めるし、「B2」上でパターンのエディットもできる。さっすが、トモリさん！いや天才だ、それ天才だ。」

石井は少し無邪気味の口調で、データをロードしているトモリに話しかけた。

「そおネ？そりゃな、後2週間ぐらいで一生をそ上げてもらおうかな。」と、鼻高々。

「2週間で決定！」

にべもなく答えるトモリ。彼は、自分に向けられた賛辞のたぐいには、全く無感動な人間なのである。

「石井さん、腐穴を掘りましたね。はっは。」

私はそう言いながら、次に青葉の納期の話をそれたらきっと投いちゃうだろうな と思った。

そい、トモリが音楽の話に突入するとも先に、彼のモニターはシーン1の背景グラフィックを見ていた。

静止状態の背景を1上比べると、粗い。解像度が200ラインに落ちているからである。

横成するパーツ一つ一つも大きくなっている。

どうやら、1の絵のあるように編細なグラフィックから、2のリアル・ゲームらしい、パース組合せの背景に絵線を変えたようだ。

トモリの指がテンキーに触れた。

スルスルっと流れるように背景がスクロールしていく。

右。

下。

右。

右。

そして、上へ。

スチルの時はなんの変明もないように見えた背景が、突然生き生きと輝きはじめた。無愛想にはめ込まれていたパーツが、スクロールと一緒に今気味はいスケープを初は。

モニターを見つめながら、トモリ。

「しゅ、しゅごっい！ゲーム・センターみたいとゃ。僕にもやらせて！」

私はトモリを押しのけると、夢中でテンキーにしがみついた。

「きっすがー、石井さん。スクロールを計算にいれてグラフィック作ってたんだネ。ママもこれならOKさっ。明日はホームラン！」

興奮しながらテンキーを操る私。

「それにゃ、次はキャラを見てみようかな 無断にも私を置い去い、「PED」を立ち上げるトモリ。

「佐藤さん、これからデバッグで疲とっ ぃ程できるですか。」

石井が慌めになるないことを言う。

「そうこうしているうちに、モニターには メルヘンキャラのキャラクターが現場してきた。幽分1とりも大きのだが、より一層可愛らしさの増したデザイン。

石井竜也、ま た悔を上げたとうだ。

「とりあえ、オレンジ3に出てくる雑魚キャラ ですが、こんな方向性で大丈夫ですかね ぇ。」

「こんなもんじゃないの。」

トモリは相変わらずそっけない。

「いーぇ。これいい！石井さーん、山にこもっ の甲斐がありましたね。明日は倒産だ!!」

車道を感銘を、これでもかと石井に申 さっぱりもの。

トモリと私を見て2で思った意見が了 解いとこ ろなのだろう。見事にバランスの取れたチームワークであった。

こうして、メルヘンヴェール II のキャラクターは石井の手から続々と生まれていった。

眠りるる納間。そしてその納期迫ちもとりなず、熱々トマイマーズに仕事をこなすG。このようりの精神こそ、あのメルヘン・ヴェールシリーズの愛らしいテイメイの秘密であったように思う。

なお、石井の妹、石井カホ（仮名）がかり 電話って、納期の迫れた石井の仕事を強力にアシストしたことを付け加えておきたい。

4:試験 昭和61年3〜4月

☆新メンバー参加！

弥生3月。桜のつぼみもふくらんできたが、鈴木珠子（仮名）はイラついていた。

今年の1月、サコ二に入社してはみたものの、満足な仕事も与えられずに日々を送っているのだ。

「暇しぃ…。」

そう 詠本は、思う。

元々グラフィック畑の彼女、メルヘン・ヴェールII クリエーターとしての仕事に早く従事したいのだ。

「佐藤さんの うそつき~」

実は、私が鈴木をサコ二に誘ったのであった。

「鈴木さん、何も無いところから形あるものを造ってこそ、ホント一にいいもんですよ。」

「はぁ」

「鈴木さん、コンピュータ・ゲームを 熱 中してますね？」

「はぁ」

「鈴木さ ん いいですか、よく聞いてください。コンピュータは人間が創り出した機械の中で、最もエクサイティングなモノなんだ。特に、最近のパソコンは、オーディオ、ビジュアルの面で飛躍の激 を遂げている。

私は続けた。

「つまり、人間の五感の内で大きな割合を占める目 を 耳、かなりのレベルで訴求出来るようになってきたということ。かつ

つての時代は、我々の知らない架空の世界を自と対によって興しませてくれて、エンターテイメントに下素変なポジションを築いた。わかりますよね。

「はぁ。」

気のない返事をする鈴木に構わず、私は続けた。

「ところが、映画は情報を送るだけの一方通行、人は映画に対して受身でいるしかない。コンピュータは違うのです。鈴木さん！あっ寝ないで下さい。」

いやかな鈴木を無理やり揺さぶり、

「コンピューターは双方向に情報を、意志を伝達できるんだ！人からコンピューター、そしてコンピューターから人へ/AVにすぐれ、双方向の意志伝達ができ、おっちの計算も間違えない。こんな機械上でゲームを造るということは、とりもなおさず次代のエンターテイメントをになうということに他ならないのではないでしょうか、ご静聴ありがとうございました。」

鈴木はイース一角にあるもやアのようにロをつぐんでしまった。その盗ろう鎖美しは逢い来来を見つめているのだろうか。

しばらくたち友敵クンと思われたかなと、少々不安になった。私は、

「電子レンジ化漂機にも、コンピューターは使われています。ちなみにボクはハッカーでもあります。」

と、いってはみたものの、時すでに遅かったらしい。鈴木は横目反応も示さない石像と化していたのである。

心身衆失状態でいつのまにか大陸彩者に村を押してつるさり月も経過したのに、まだクリエーターとしての仕事をさせてもらえない。鈴木がイラっくりも無理のないことであった。

ビスト高商(仮名)がプログラマーとしてサコムに入れたのも今はり3月だった。

マーク・フリンドのようなプログラマーを目指して頑張ろう、そう思う高商は、ヤン・トモリは鉄神的にプログラム技法について勉強していた。

「高端君、明日までにこの2個の命令コードを覚えてくるように。テストするからな。もしできなかったら罰としてシャイアントコーヒ！」

「ひょ、それは厳し過ぎるよ…！」

美しい詐欺愛ではった。

そんな高端と鈴木に、待望のルメレンヴェール11の仕事が舞い込んだ。高端はゲームのプレイアビリティ計画とデバッグ、鈴木は出来を控えた美由紀に代わって、ゲーム全体のディレクションを行うこととなったのである。両者ともにゲーム制作初体験、期待と不安が渦巻く。彼らの若いパワーが、どのような形でメルヘンヴェール11の制作に関わっていったのか、それは次項に譲ることにしよう。

※ **ミュージックはまだか**

「とうとう、迫ってきたんだ。」

3月で終わる予定のミュージック、そして今はもう、4月。

大方の予想どおり、私が進行しているノルヘンヴェール11のミュージックは遅れに遅れていたのである（一筆書出一之見極人深正深正深見、関係者各位に多大なご迷惑をかけてしまった。）

「こんな苦しいのなかったのに。」

私は思う。

「俺も一生懸命頑張って、徹夜もして、ピ曜日も出てきて、ゼルダの伝説もやしたりやっているのに。」

やっぱり冒険ている。

特にこの業界、言い訳が通用しない、結果が全てである。

いくら女の子とのデートをすっぽかして日曜日全日に出てきて仕事をして、疲れたからビデオ見て伝説をやっていてもよ？ あ、いやいや、こんなことっては言わないと思って結果が全てなのである。

納期に遅れる者はプロとは言えないのである。

それなのに、

「医療くん、音楽の方終わった？そろそろプログラムとリンクしようか。」

トモリの声が聞こえる。敵何官が、強迫観念、緑女脳行を繰り返してさ被告に対して、最後の判決文を読み上げる瞬間だ。

「ちょっと少しで終るんだよぉ…。」

だから今思いっ出い浮ってくれよおおおおーん！」

「おまえ、死刑。」

やはり正義の判決が下った。

こうして、仕事の恋は滅んでいくのだった。

数分の中で、私は残った曲と効果音を巨ったように作り終けた。

これでもう、これでもかとキーボードを打った。

これでもう、これでもかと五線紙の上に音符を並ぶ連ねた。

1日中ヘッドフォンに耳を塞がれ、デバイグを続ける流した。

チェック、デバッグ、チェック、デバッグ、チェック、デバッグ。

生の汗を流し、点は抗かなかった。

そして、

4月の第1週、ようと私はメルヘンヴェール11のミュージックを縫で仕上げたのである。

「これに懲りて、二度とこのような所にはこないことだな。」

トモリは私にこう言い聞かせた。

私がサコムの門を抜、晴れて鼓から出所した日のことであった。

メルヘンヴェール11、いよいよ迫ふの時期になったような。……

[高端クン、ほはまかせた]

※ **グラフィックができたン！**

どうやら「技術的のせい」というプレッシャーに耐えきれなくなった塩屋氏が、セカ内野ったお嬢ヴィリビン、セツ高に通ずてしまい、やむをえず「ビストン高商が他の高端を担当することになりました。

恋敵愛で結ばれた絆ですが最後まで興味を奪い、あ、あれ。

**ゲーム制作の中で？

より素晴らしいものへと仕上がったのであった。

☆デバック強化月間

おれたちデバックトリだぞ！いたずらするのが大好きだ　女の子ならがぶかっちゃえ……（ヒニヒー）立かすのであるし

わっせ、わっせとゲームを創り初めては早3か月。メルヘンヴェールII は、サコムならではの完成度で、格闘高さものへと近づいてきた。とある水曜日、“アニマル佐藤”を筆頭に“おまわ鈴木”、それに続けとばかりに“ビストン高崎”の超豪華メンバーに召集がかかった。

5月のある暖かい日だった。

「じゃあ　デバックを やってもらおう！」

天才プログラマー、ヤントモリ氏のその一言で、デバックトリ本格版の火蓋が切られたのであるム。

開発用PC－9801VMの前に座り、“カタッカタッカタッ”とディスク・アクセスの音と共にメルヘンヴェールIIデバックトリ本格版の儀式が始まる。

後悔を補にさ古音にさらされたスロットルには、AMD－98が挿入され、彼の神秘の開発にはスピーカーのステレオ・ジャックが押し込まれている。そんな彼の自慢のPSGサウンドがファンファーレを奏で、待ちかまえていたかの様に、CRTにはタイトル画面が浮かび上がる。

“すばらしい！”

そう、メルヘンヴェールのテーマだ！

テーマに聞き入る3人は、過去の戦いでのこの協路とこれから待ち受ける数々の試練、姫への想い……などの期待と不安で爆発しそうである。そんな王子を勇気づけてくれる、すばらしいテーマである。

新たな旅立ちにふさわしい儀式に謙ぞられ、3人の王子はそれぞれの思いを込めて旅立つのであった。

さあ、デバックだ！

ここからは輝氣なことをいってはいられないのだ。デバック、デバック血反りだ！

ごみは無いか？アイテムは？ヴェールは完璧のままか？主君は無いか？アトリビュートは？……とチェック、チェックの繰返で進めなくてはならない。これが、我々デバックトリの宿命なのだ。

勿論、敵の強弱、配置などの最終チェックも行う。それと同時にどんな条件でもバグ(ないように)試したりもする。そんなことをしながらゲームを進めるのは、並大大抵のことではない。何度王子を殺したことか……隠しコマンドがあれば……しかし我々は、ひたすら正統にプレイし続けなくてはならない。完璧なものに仕上げるのが宿命であり、プロのプライドでもあるからだ。

こうした苦労を経て、子供だましではないゲームができあがったのだ。

☆最後に…

これが、走人スタッフがゲームを創り上げる過程である。メルヘン・ヴェールをプレイした事がある人には、理解できる？！と思う。

どうです？貴方もサコムのスタッフと一緒にエンターテイメントしてみたくなったでしょ？その気と自信のある方は第一報の掲載ありですよ。

また、ユーザー・サポートのサコム、

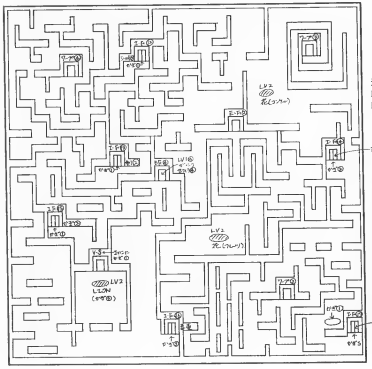
何かご相談やご意見、メンテナンス、ファンクラブの問い合わせなど、ございましたら、気軽にTELや来書等でご連絡下さい。

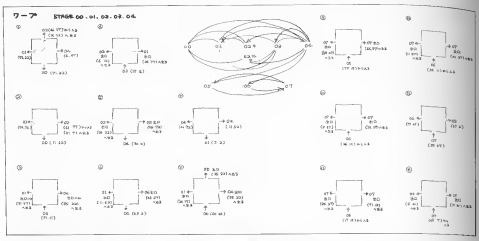
では、次回のサコムのタイトルにも、ご期待！

本物のエンターテイメントを追いつづけるとサコムにたどりつく。

もうサコムは見逃せない！　（おわり）

※カットとして使用したのは、ソフト制作に使われた秘開発資料です。





♂俺がPISTON高崎だ!!

諸君まを会ったな。私がこの業界の頂軍郎、高崎見ことPISTON高崎だ!（名刺には、高崎和由来（仮名）と記されている）。あとてこに登場したのは、まだ私の名を知らん愚かあ者がまいので用意した。しっかり読むがいい！

まずは、手始めに簡単な紹介からだ。

氏名……PISTON高崎

年齢……不詳

好きな色……ハイティーンから人妻まで好きな女性・特・いい女

（全髪を封む化用君と同?）

趣味……テニスとセンプラ

①世界調査によると、秋なら、打つ、ケルの三拍子をこなし、金も無いくせにモータースポーツに熱く、取りて可能の酒のはーレーシングカートなるものを乗り回し、しまいには「ウイリアムXHONDAでルマンシビトとなるのは俺だ!F1世界は俺を必要としている!」と、のたまっている。

と の事です。…（佐藤談）

まいったか！最もありがちなパターンだろう。君達のレベルに合わせてあるから、一目瞭然だろ。

しかし社内で、調査されているとは……

そうそう、趣味の欄にパソコンという文字が無いのに気づいたかな？なぜだか理解できるかなと？聞いかれれば、それぞれ勝手な想像をするのだろう が、少なくともパソコン少年と私では見聞、性格、センスかち始まって生活習慣に違いがあるのこと、好む女性も宗教も理想も思想も…全てが違う。

変りにパソコンが好きではないのであろ。こう言うと凄しが怒るのが、「じゃあ、なぜプログラマーなんて やるんだ！」となるわけだが、私は冷静である。

趣味ではなく仕事でプログラマーをしているからだ。趣味で会社に来て、趣味で仕事をし、趣味でGAMEを創り上げとりあえず売れるが欲してくる。それが売れてしまう（なんて語ろ いこ とだ!）、ここで売れなかったソフトハウスは消滅した。

第一次衰結盛衰である。売れてしまったソフトハウスは味を覚え、次のタイトルを創ることにより金儲けをする。儲かれば次のソフトに先行投資するから回を重ねる毎に良いものができる様になる。これを繰り返す事により、ソフト業界は潤ったと共に目ざましい進歩を成し遂げたのである。勿論、ここに記したことだけではない会社が数多くあるが、ここでは、あえて触れない。

はっきり言って今のソフトハウスには、非の様なパワフルな迫力がない。何かしなくてはいけないのは感じているだろうが、本気で取り組んでいる様には思えない。だから子供たちもゲームが出て出回ってしまうのである。

その点では、サコムは抜かりなく、趣味で会社に来るような奴は掃っていないのである。そんなヤツが社内に繁殖してしまえば、明らい将来は真っ暗である。単体でも暗いヤツが集結して明るい将来などあるわけないだろ？と思に一度は悔やでしまう私である。

だから私は、ソフト業界第二のバージョンアップの大波を、勿論サコムを筆頭に出掛けなくてはいけないと勝手に思いふみ、猛同系を一人で弾真っているような、想像を絶するプレッシャーを感じながら、日夜プログラミングに励んでいるのである。

しかしここで私は、「いいかおまえ！俺がPISTON高崎だ！！」と、みなさんパワーで圧倒以を叩きつけるのである。

“やはり、ここが楽しのだろう?”と、嘆きながらサコムの広告ページを開くのである。

“私たちは　子供だましではないゲームを創りたい”

このコピーをそのうち、

“私たちは　子供だましではないゲームを創り始めます”

と、言い切ったものになるのも、もうすぐだな！と実感すると、まだプログラミングに励むのである。

♀涙のファンレター

HELLOW!みんな元気にメルヘンワエールをプレイしてるYY、Hの諸は続けたかな？と言うわけで始まったのが、PISTON高崎が全国の一億二千万人のSACOMファンに贈るコーナーです。これは凄い！　永久保存版だ!）

まず、サコムに送られてくるハガキから!!最近つまらないハガキが多過ぎるぞ!なにをやっているんだバイ野郎!と怒りたくなる。

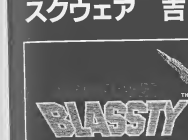
ユーザーからのハガキはビストン高崎とアニマル佐藤で、全てチェックしているがちっとも面白くもなんとも無いというのが現状だ。ちょっと前までは、SAC（サコムのファンクラブ）の入会希望ハガキには、イラスト入りやコメント入り、作って欲しいオリジナルゲーム アイデアなどがあり、ゲーム性 の 付書には、感想や意見、今後の期待などイ様々なものが封内を飾らかして いたのだが、なんなんだ!最近は、ファンクラブの入会希望ハガキは……

つづくのである。

よろしくね。

特別寄稿 ブラスティー開発手記

スクウェア　吉田貴司



1985年 7月某日……。

我々「株式会社電友社　東京技術部コンピュータ部門　スクウェア」（以下、スクウェアと略す）のメンバーは、強化合宿ということで、唯夫ブ大活躍の大鳥がある伊豆諸島の八丈島へ……単なる社員旅行へ出かけました。

そこで、ウダウダと遊んだり、ビロビロとダベっていましたが、やはりゲームに生きる我々のことですから、自然に話題はパソコン中心のものとなりました。

「パソコン・ファンにはロリコンっていんじゃない？」とか「パソコンっていろんって唱いと言われますけど、それは外見だけだよ」などと話し合っているうちに、プラスティーが誕生するキッカケとなった「パソコン・ユーザーにはアニメファンが多い？」という一つの結論めいたものがかびあがってきました。

私たちは、それはそ「ゲストラップ」や「ウィル」を創ってきたのですが、こんどの作品は、今までできなかったフル・アニメーションゲームを作ってみようではないかい？　ということになったのです。

これはブラスティーの開発者チョウドです。

やった！日本サンライズ社との協力が決定！

ゲームは RPG（ロールプレイング・ゲーム）にしよう、ということがまず決定しました。ところがアニメーションにするには誰が何を言おうと、絵が必要です（あたりまえか……）。

当時のスクウェアには、アニメーションをやさるほど膨大な量の絵を描ける人がいなかったので、どこか有名なアニメ会社に頼いてもらおうということになり、その協補をあげてみました。

まず上がったのは、人気も高く、アニメの質も定評のある日本サンライズ社でした。「でも、ちょっと無理かもしれないね」という意見もあり、日本サンライズ社を含め四つの候補をあげて、当たってみることにしたのです。

その候補とは、漫画家の寺沢武一さん（あの「コブラ」の作者）、アニメーターの安彦良和さん（「ガンダム」でおなじみ）、宮崎駿さん（「ナウシカ」だよね）、そして、日本サンライズ社だったのです。

ところがが　寺沢さんをはじめ、3人は次々に忙がしくという理由で断られてしまったのです（アニメや動画ファンなら、なぜだかったかはわかるよね）。こうなると日本サンライズ社にたのむしかありま

せん。

ほぼ絶望と思われていたときに「日本サンライズ社がソフト用ソフトを企画したがっている」という情報が入ってきたのです。スクウェアは、即座にお願いしに行ったことは言うまでもありません。

これはプラスティーの本格的な企画の大きな一歩でした。

ナミダを飲んで ボツった設定もある

遅まく日本サンライズ社から OK を取りつけたスクウェアでは、急ピッチで企画・組織のけんとうがはじまりました。

ロボットのネーミング等は、日本サンライズ社から、いくつかの候補をあげてもらい、そのなかから決めましたが、ロボットの動きは、実際にアニメのプラモデルを買ってきて、それで研究を重ねました。

ストーリーも OK、各場面設定も OK、ロボットの機能や設定も順調に決定されていきました。

この段階で、すべてのデータを入れおとすると「ディスク10枚ぶみくらいかな……」というような状態でした。やむなく、あまり必要のなさそうな部分を削ることにしたのですが、その一部をみなさんにお伝えしましょう。

● E.W.S(アーリー・ワーニング・システム)

これはマニュアルに載っていたりも、早期警戒装置で、敵に先制攻撃ができる確率が高くなるものです。当初の企画では敵の出現する一歩手前の伏況くらいを、パッケージの裏に載っているような

「CAUTISON ///
A-TYPE [AGRESS] COMING!」

…といううなメッセージが出るはずだったのです。残念ながら×ノ

● 感覚(プラット)

実際のゲームの中では、ただの神表情ですが、実は、感覚の機をとれると、ヒューンと感覚とずれちがったり、感覚のエに着換して周囲を見渡すー…というようなことができるはずだったんです。

● 小惑星帯(アステロイド)

PC88版や、X 1 版等では出できますが、PC98版では、あの赤い岩石の絵が入っていませんん。そのわけりに、PC98版でしか見られないアスタロイドの絵がついています。

● エリクセン

おまけとして付いている設定資料を見て気けいた人もいると思いますが、設定資料のエリクセンは青い色をしていますが、実際ゲームの中に出てくるエリクセンは、茶色になっています。パレットの関係で、茶色になっていることで、故意に変えたいうワワキも…。

● DD

ディーディー

設定資料集に出ていた「D D」がゲームの中に出てこなかったのは単に容量が足りなくて絵のデータが入らなかっただけです。

● ライフル

「プラスティー」の武器の一つ。

当初、「GUN」と「RIFLE」は、違う武器だったのですが、なにぶんにも、Disk の容量が足りなくなりに「GUN」と「RIFLE」をいっしょにして、「RIFLE」のアニメーションをカットしました。

…と、他にも色々ありますが、紙がいっこうよく書くと、キリがないから、このへんでやめましょう。

頭のいたい データの圧縮

ゲームをつくるさいに一番頭を悩ませられるのが、容量の問題です。特に「プラスティー」の場合、アニメーションさせるために、絵のデータが多いので、普通の方法ではやっぱり、とても Disk 2 枚には入りきらないのではないかと思った。そこで、データの圧縮が必要になってくるわけであります。

アニメーションが拡大の売りの「プラスティー」ですから、そのへんから無単に公開ちいたしました。

まず、日本サンライズ社に、完全な動きを決定してもらって、それを原画から動画にしてもらいます。もちろん、TV アニメで使うような動画用紙にです。

ここまでは、普通の TV アニメと同じですから、日本サンライズ社は、おとくいなわけです。そして、そこからが「スタジオ」の仕事です。

まず、もらった原画を線小コピーして、実際の画面サイズまで落とします。それを、イメージ・スキャナで CG (コンピュータ・グラフィック) に落とし、その際に、うまく写らないところがあり、かすれて線が足りなくなったりする部分が出てきますので、グラフィック・エディターで修正します。

それで色を付けていくわけですが、色は日本サンライズ社、セル画に色付けしてくれたのを見ながら、それに似た色をこちらで選んで付けるのです。

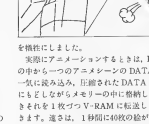
絵もよく圧縮効率を良くするために、2-PLANE で描くので、キャラクターごとにパレットの設定を変えていきます。ですから、実際、一つのアニメーションで使われる色は黒を含めて 4 色です ///。

しかし、画面の赤ウィンドウは出なしていますので、一見 8 色使っているように見えるでしょう。

さて、そのようにしてできた絵を、圧縮してデイスクにただき込みます。そのイメージスクを普通のFORMATでは足りなかったので400K FORMATにしました。400K FORMATというのは簡単に説明すると普通、ディスクには、(2 D) 320キロバイト (KB) しか、入らないのですが、FORMAT を作えて、400K 以上入るようにしたものです。

しかし、このやりかたは、ドライブが古かったり、電気的なノイズがあると、読み込めないときがある等の難点をかかえていますので、うちではなるべく今もないようにしがけています。

DATA の圧縮ですが、これも やっぱりなものて、圧縮の方法にもいろいろあります。「プラスティー」の場合は、絵の DATA



を上から2バイトづつ見ていって、つぎの2バイトが、前の2バイトと同じだったら一つに DATA をまとめ、違っていたらそのまま…という、簡単に書くと、あもいっきり簡単そうに聞こえるのですが?

この圧縮の方法だと圧縮効率は悪い (30%位) のですが、展開速度が速い! もっと圧縮効率を良くすることもできますが、展開速度が遅くなるので、アドベンチャー・ゲームのように少しくらい絵に時間がかかってもよいのならそれでもよいのですが、アニメーションとをやるとなると、どうしても絵の表示速度を速くしなければなりません。そこで今回は、圧縮効率のほうを犠牲にしました。

実際にアニメーションするときは、Disk の中から一つのアニメーションの DATA を一気に読み込み、圧縮された DATA を元にもどしながらメモリーの中に整頓しておきそれを 1 枚づつ V-RAM に転送していきます。逆さは、1 秒間に40枚の絵が可能なんです (X 1 版) が、アニメーションを進ければいいってもんじゃありませんん。クエイトをかけて 1 秒間に10コマくらいとまるようにしています。

3 D 迷路での移動は、画面が大きいし、敵の出現とか横に壁があるとか、いろいろな判定が入るので若干スピードは落ちますが、それでもまだでアニメをかけないと見れません。実際、98版では 1 秒間に20枚以上少なく感じてしまうんです。

データを Disk から読み込むのも、シーケをクセくするためにFILEの配置にも多少の努力はしました。

隠しコマンドについて

恐縮を出て隠しコマンドは「プラスティー」をやった人で知らない人は少ないと思いますが、よく「他には知いんですか?」とユーザーから聞かれることがあります。88版では基本的には無いと言ってもよいでしょう。しかし、他機種では他にも……(?) みんなでさがしてみましょう。

88ユーザーのみなさんが隠しコマンドが無いからといってガッカリすうるといけないので (なにせ、ゲームを買って隠しコマンドを探すのが楽しみという人もいるかも) 88版「プラスティー」に当初、たくさんあった隠しコマンドの一部 (一と言ってもごめんこれで全部だと思ったが…) を、ご紹介しておきます。実際のゲームでは、ほとんどカットされてしまったけれど、なごやが残っていたりしますから、とりがあったらさがしてみてね。

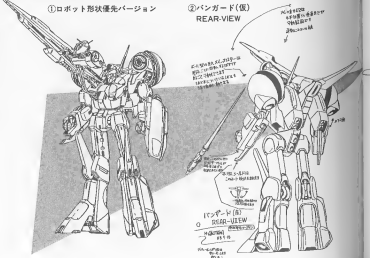
プラスティー 設定資料集

THE OFFICIAL ART OF BLASSTY

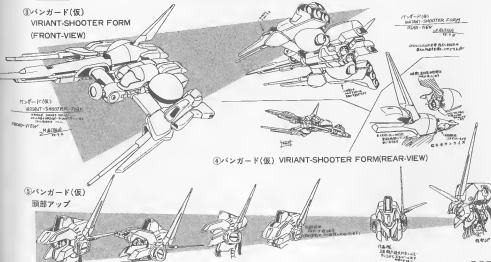
©日本サンライズ、©スクウェア

①ロボット形状優先バージョン

②バンガード(仮) REAR-VIEW



③バンガード(仮) VIRIANT-SHOOTER FORM (FRONT-VIEW)



④バンガード(仮) VIRIANT-SHOOTER FORM(REAR-VIEW)

⑤バンガード(仮) 頭部アップ

●座標確認
これは全機種についていますが、機種によって見かたが違うのご注意！
●ワープ
座標確認を出した後、チョコっとイエローの数値を変えると、その地点に、一気にワープします。しかしマップは128×30なので、それ以外の所（たとえば、30×30等）にワープすると、全々知らない場所にさてしまってしんどいことになるのでモニターの投資でカット（そんなことで不良品と言われて返品されて困っちゃうもんね）。
●敵を変える
敵にはそれぞれTYPE名が付けられていて、たとえばアグレスなら、A-TYPEなのですが、敵に置換して画面上にグリーンのカーソルが動いているときに、あるキーを押して、TYPEを入れると敵がそのTYPE名の敵に変わってしまいます。エリクセンはJ-TYPEですが、エリクセンが出てきたときにA-TYPEのキーを押せば、エリクセンがアグレスに変わってしまいます。
●敵を出なくする
同じく敵が出てきてグリーンのカーソルが動いているときに、あるキーを押すと、カーソルだけ動いて敵はどこかに行ってしまうというとても便利だったコマンドです。
●各インジケーター類がMAXになる
クレジット、エネルギー、コンピューター、ラーニング、デストラクタイプ・パワーが MAXになります。
●一気に攻撃
敵が出てきたら、自分がシューター等でも、突剣して一気にバルカンを撃ち、敵を倒すとたちシューターにもどっていってしまうなりもの、しかし、音楽は単音になる。ウインドウは閉じないし、バルカンを持ってなくてもバルカンを射つわけ結局又。このコマンドは製品にした時に入っちゃったらいいのは、3000回くらいやっているとディスクが見ぶから やらないでね。
●エネルギーが減る
SHIFT ＋ CTRL ＋ SPACE を一緒に押すと、エネルギーがみるみる減っていく。という、隠しコマンドというようなのだなコヂマ。

モニター・プレイできるならやってごらん!! バグ取り秘話

プラスティーは、発売が半年ほどもおくれてしまいました。実は、その理由の一つに、原因不明のバグ（AUTO-PILOTのバグ、後述）がありました。2か月くらいどうしてもなおらず、結局、バグを見つけるためのプログラムを組んで調べたところ、一見てわかった……なんていうこともあったのです。
バグ発見には、モニター・プレイをします。プラスティのモニターは、約3週間。朝から晩まで1日中、ひたすらゲームをやり続けるというものでした。
ユーザーのみなさんの中には「イイナ、イイナ」と思って「モニターのバイトをやらせてください」などと電話をかけてくる人がけっこういますが、みなさんが考えているほど甘いものではありません。
実は、私もモニターをした1人なのですが、まず、1回目は楽しいんだけねノ プレイ開始から最終面まで、マップを見ながらやれば、どのくらいの時間で解けるか？ なんて考えながらやったりして、1日で終めることができました。「カーやっと終わったわノ」ーと言えているときに「いや、これ次のバージョン。よろしく」などといって次から次へと新バージョンがぞくぞくあがってくるんです。
はっきり言って、2回目以降のプレイはほんばじゃないノ 私がモニターをしていたときのバージョンは、最終版よりも敵の出現率がかなり低かったのです。当然、キャラクターを育てるのがいっそんノ をれに、プレイヤーが今もうなることを覚えて、いちいちなことをひめてみなければならない。広い宇宙空間にちらばっているメッセージをすべてチェックして回らなければならないのです。
もちろんバージョンが変わるたびにデータ・ディスクは使えなくなるし、まさに地獄のような作業（？）だったのです。
そのていやりたいという人がいれば、都集するからしたいなので電話でもしてね。スクウェアでは、現在プログラマーや、会画スタッフ等も募集しています。ゲーム・スクウェアで働いてみませんか？ アセンブラのできる方、大歓迎ですノ……オンマ？ 変な方向に話が逸んでしまったようです。

バージョン・アップと コケ

話をもどして、バグのことですが、一番最後まで残ったバグAUTO-PILOTについて、エピソードをひとうとしておきましょう。
プレイしていると、どうもうまくもどれなくなったり、リベリオンの中で敵うち、オンディーナの中にもどったりして、まったくわけのわからないオプションだったのです。
ときかく、きさはもう思いたように、バグが取れましたが、その苦労のおかげ？で、98版では最高のできになり、AUTO-PILOTを使うと、後をふりもせ、ちゃめんとやきた方向へ自動的にもどるようになってくれました。
88版やX 1版では一緒にしてもどってしまうので、一見してよくわからないと思うけど、このように、他機種に移植するときに改良された部分もあるんですよ。
改良といえば、宇宙空間での移動もその一つです。88版では、横にふり向くときなどの動きが、どうも1歩遅くすすんでいるように見えるのでもっとこんなことうなのか？という問い合わせがいっぱいきました。
実際は、ふり向くだけで、1歩も進んでいないのですが、画面ではそのように見えてしまいます。そこで、他機種では連移動時には、背景の星が横にスクロールするだけにしました。このほうが、画面はスッキリするし、速いというメリットもあったからです。
もう一つ、88版では、乱数の片よりで、敵がなかなか死なないという現象もありました。自分の攻撃力が弱くて敵撃力が強く、敵の攻撃力も弱くて瞬発力も強い場合、どちらも弾に当たりにくく、なかなか勝敗がつかないということがおきてしまうのです。
実際、私も50分間敵と戦っていたことがあるし、何と4時間もの間、戦い続けて「どっちも死なないよ～」と泣きべソをかきながら電話をかけてきたユーザーもいました。ゴメンナチャイネ……。
98版やX 1版ではまずないと思いますが もし、こういった経験のある人は如手紙ちょーだい！
それから、X 1版でのバグ一じゃないのですが、初期ロットの1000本くらいに、データの中に私の名前が入っているものがあったのです。これは、発売してから3日目くらいにユーザーの方からご指摘で気付いたのですが、どうやら大量生産するときに、だれかが、まちがえて、私のB-DISKを工場に送ってしまったらしいのです。
私ははっきり言って、このことを知ったとき、顔が青ざめました。なにしろ、いきなりスカイダイング・行ってしまうのでかならねる。
それを知った我社の営業スタッフが「よしグ それを売りにしよう」と言ったとき、私はコケました。ちなみに88版以外はB-DISKにDATA をSAVEするんですよ。

ついに発売!! 大ヒット!! でも苦労しました

1986年4月28日土曜日。ついに88版のプラスティーが発売になりました。つぎの日の日曜日には、J&P渋谷店で1日100本売れたはずで、スクウェアはじまって以来の新記録をだしました。
28日の月曜日には通信販売の予約をしてくれていたユーザーのためにも、秘密裏の男子社員3名と女子社員2名とで、100本以上あるプラスティのパッケージをエアー・キャップ（よくお菓子の箱などに入っているプチプチ状）で包み、あて名を書き、マッシーカンボルボー箱四つ分の発送準備をしました。
さあ、それからが目イヘンでした。
当日はあいにくの大雨（台風がきていた）。かせをさそうにもダンボールをかかえて、荷物はのれずに、持っている本人には鼠がパジャマパシャかかるというあり さまです。
「ほ！だから、少しでらいねれてていよ ね」と、みんなで泣くの郵便局へエッチョ ウォッチョと行ったのですが、そこだけ切

⑥バンガード（仮）各部オプション

⑦敵メカタイプ

⑧敵メカタイプ（A タイプ・パワーアップ・バージョン）

⑨敵メカタイプ（A タイプ・パワーアップ・バージョン）

手を貼っていただかないと、お取あつかいできません」とのこと。いくら4人いても、100通以上の切手をここで貼っていたら苦がゴロゴロになってしまいますよね。

そこで「目吉(注、スクウェアがあった場所)にいたころはハンコを押してもらってましたけど」と言うと、「それでしたら、ここから10分くらいのところに本局の京橋郵便局があますから、そちらに持っていってください」とのこと。

とにかくこの郵便局はかさくて、ここど商品を広げたらとてもスペースがなくなってしまうので、思いきって京橋郵便局までかせをささずに進むことにしました。

商品は箱にしっかりおさまっているから安心していたのですが、とうとう箱はこわれはじめて、商品がこぼれだすわ、もちろん身体中は白孤もようの雨でビショショ。ダッシュ!。通行人は、この珍道中をジロジロ見て笑うわで、ヤンヤな目にあって郵便局にたどりつきました。

おまけに郵便局で

「封筒にハンコを押してください」

と局員に言われて

「それって、郵便局の仕事じゃないんですか?」

と言って郵便局の見ちゃんをムッとさせたのは総務部の福井です。。

ともあれ、こうしてプラスティーは、ユーザーのみなさんのところへ旅立っていったのです。

まぼろしのタイトル・ロゴとミュージック

98版には、仙機神バージョンにない SQUARE のロゴがオープニングの前にでます。〃の文字がクルクル回るというつもりで、これはアルファのデモにもついていたので活躍で見たひといるでしょう。

このオープニング前のロゴ、実は音楽まで用意したのにどの機種でも容量不足で使うことができませんでした。

PC98版には入ったのですが、当然音はダメなので音楽もボツ。もっとも98版でも残りメモリは2つのDDイイトでしたから手足も出ないわけです。

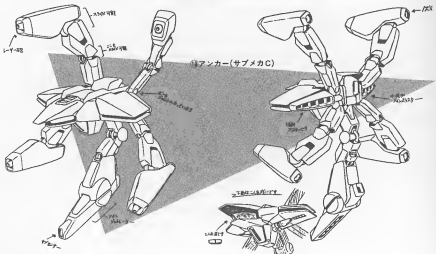
このロゴと音楽は、結局アルファにも入れることができず、いったい何のために作ったのやら…。でも、これからでもゲームで入れられたられるつもりですから楽しみに(?)していてください。

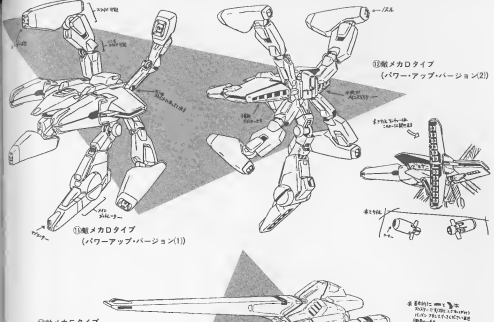
それから、FM版のプラスティーは打ち切り!〜なんてウワサも流れているらしいのですが、ちゃんと作っていますよ。この本が発売されるころにはできているかもしれません。

プラスティーの発売予定日から、もう1年がたちます。とにかく、発売がおくれてしまってゴメンなさい。今後は、このようなことのないようにがんばりますので、これからもスクウェアをよろしく お願いいたします。

(SQUARE CO.,LTD Planing Division
吉田食司)

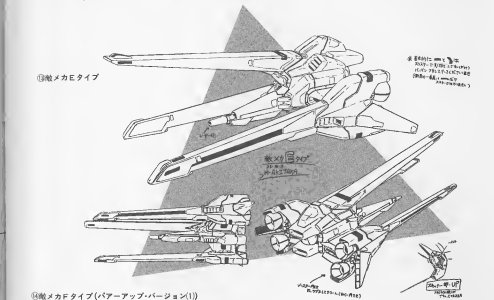
(写真1)中央が今回の手記を書いて下さった吉田さん。右は郵便局で人気の高い福井さん!





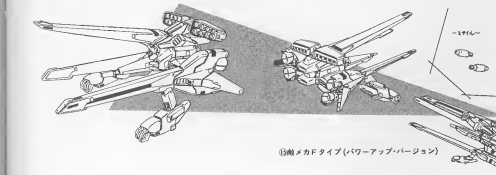
①敵メカロタイプ
(パワーアップ・バージョン(1))

②敵メカロタイプ
(パワー・アップ・バージョン(2))

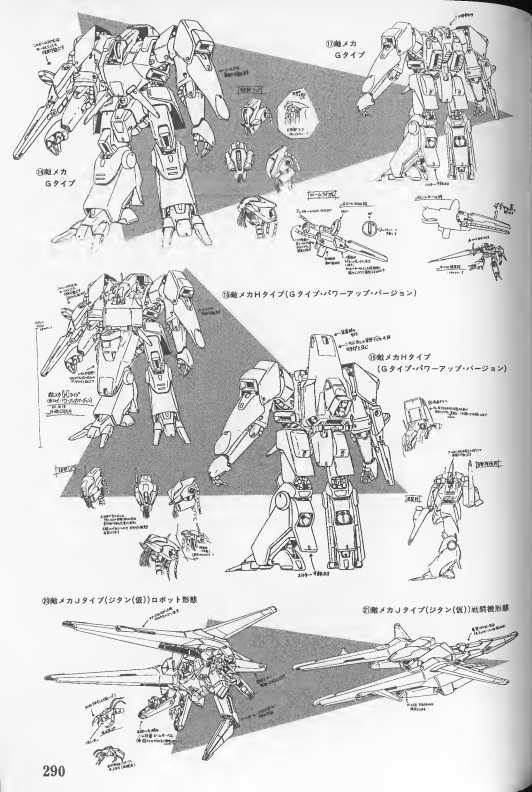


③敵メカEタイプ

④敵メカFタイプ(パワーアップ・バージョン(1))



⑤敵メカFタイプ(パワーアップ・バージョン)



GAME MUSIC 楽譜集

メルヘン・ヴェールII
メルヘン・ヴェールI
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
覇邪の封印
ロマンシア
太陽の神殿ーASTEKAIIー
ザナドゥ・シナリオII
ウィル(プログラム・リスト)
ブラスティー(プログラム・リスト)

※各曲はすべてタイトルに表示したメーカーの許可のもとに掲載したものです。

メルヘン・ヴェールII

システムサコム©

佐藤浩一

ミュージック(BGM編)

「メルヘン・ヴェールII」のPC-9801版は、弊社サウンドボードAMD-98と、NEC製FM音源ボードPC-9801-26に完全対応しています。

「メルヘン・ヴェールII」では、各シーンに応じて14種類のBGMが使われています。また、全体の統一性を図るためにメインとなるBGMは中世ルネッサンス、バロック風の曲を選びました。

1．ファンファーレ

印象的な三連符が絡み合う短いファンファーレ。システムサコム&ALUcorpのオープニング画面に流れています。

2．メルヘン・ヴェールのテーマ

メインタイトルが表示されている間、流れています。この曲は、4小節の続く短くだった「I」のメインテーマを16小節に延ばして一応完結した楽曲としてまとめたものです。フランス国歌風のイントロで始まる旋律が小気味よいリズムを刻みます。

3．ヴィジュアル・ステージのテーマ

「メルヘン・ヴェール」のストーリーが語られるにふさわしい、中世の教会音楽タッチの変いあるこの曲は、「メルヘン・ヴェールI」のヴィジュアルステージで使われていた、単旋律のメロディーを三声にアレンジし直したものです。「メルヘン・ヴェール」シリーズに使われたBGMのなかでは、最も人気のある曲のひとつです。

4．森の国のテーマ

地上のアクションフィールド〔ORDEAL〕〔MAZE〕〔VILLAGE〕〔RIDDLE〕に使われている、はつらつとした舞曲です。「メルヘン・ヴェールII」をプレイしていれば一番頻繁に流れる曲なので、メロディを覚えてしまった方も多いのでは。

5．バトル

バトルフィールドの中で使われる曲。フランスの近代作曲家ドビュッシーで有名な六全音音階を、異なったリズムで進行する二つの違い旋律に取り入れて、不安定で緊張感のあるイメージを作ってみました。

6．ゾーン

ワープゾーン、アイテムフィールド、生命の泉などで使われている曲。穏のない和音で進行しているメロディーラインの上に速いアペジオを重ねた、透明感ある曲です。

7．暗闇のテーマ

ランプを手に入れていないと真っ暗になってしまうアクションフィールド〔RUINS〕〔DARK〕で使われている、バルカローレ(舟歌)曲想やラズムが、あの「ザ○ドゥ」のBGMに似てません？

8．城のテーマ

ゲームもさかそろ佳境にはいる城のステージ〔CASTEL〕〔CELLAR〕で、それぞれキーとスピードを変えて使われています。「森の国のテーマ」とはうって変わった静かなガヴォットです。

9．ヘル

歩くたびにパワーが減ってしまう、通称地獄ステージ〔HELL〕で使われている曲。先の六全音音階をこの曲でも取入れてみました。

10．イリュージョン

〔CELLAR〕のどこかに、その入り口があるという、幻想の国〔ILLUSION〕で使われている、三拍子のルネッサンス風舞曲です。同じ旋律が繰り返し現れるときは、エコーの効果を考え、最初を大き く次を小さく音量を設定しました。

11．魔法使いのテーマ

魔法使いが潜んでいる、最後の迷宮に使われている曲。アップテンポのリズムとディミニッシュの和音進行が、王子をあおり、また緊迫した雰囲気を漂わせます。

12．Y・Hのテーマ

「キラキラ星」の前半部分を歌謡曲風にアレンジしたこの曲、「メルヘン・ヴェールII」の中で唯一イメージが違う仕上がりになっています。さてさてどのシーンに使われているのでしょうか？　大胆分の方は、きっとこの曲を聞かないままにゲームを終了してしまうはずです。「Y・Hの秘密をさぐれ」！

13．ゲームオーバー

王子のパワーが0つまり死んでしまった時に流れる、できればあまり聞きたくない曲。「メルヘン・ヴェールのテーマ」の一部を旋律のモチーフに使いました。

14．エンディング－目覚めよと呼ぶ声あり－

「メルヘン・ヴェールII」をめでたく終了した方のみが聞ける曲です。「メルヘン・ヴェールI」からずっと「メルヘン・ヴェール」につ ぶ合ってくれていれば最後のヴィジュアルステージの文章、イラストと見事にマッチしたこの曲が、あなたに大いなる感動をお送りします。原曲はJ・S・バッハのカンタータ「目覚めよと呼ぶ声あり」です。「メルヘン・ヴェールII」の主題にあった題名だと思いませんか。

各楽譜についている題名は、次の通りです。

- ●F2　FAN　ファンファーレ
- ●MV　20PN　メルヘン・ヴェールのテーマ
- ●F2　VS　ヴィジュアルステージのテーマ
- ●F2　S1　森の国のテーマ
- ●F2　BA　バトル
- ●F2　S4　ゾーン
- ●F2　TS2　暗闇のテーマ
- ●F2　SIR　城のテーマ
- ●F2　GIG　ヘル
- ●F2　ILU　イリュージョン
- ●F2　HE　魔法使いのテーマ
- ●F2　HS2　Y．Hのテーマ
- ●F2　OVR　ゲームオーバー
- ●F2　UP　エンディング

ミュージック(効果音編)

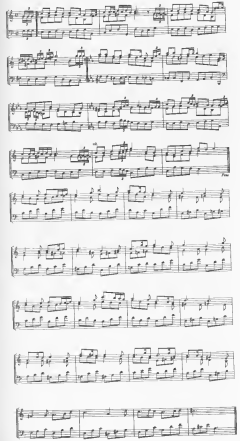
効果音は全部で8種類入っています。

1．「剣の魔力による攻撃音」
2．「ヴェールがダメージを受けたときの音」
3．「レベル3の敵をやっつけた音」
4．「アイテム出現音」
5．「アイテム奪取、使用音」
6．「レベル1の敵がダメージを受けたときの音」
7．「バトルフィールド、迷宮のドアが開く音」
8．「ヴェールが死んだときの音」

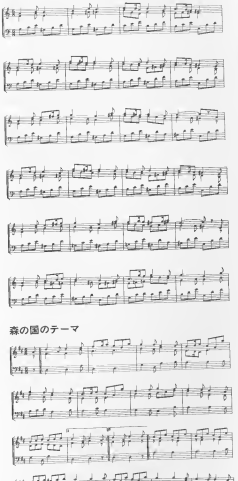
これに幻の9番目、「魔法使いがダメージを受けた時の音」もあったのですが、なぜか没になってしまいました。

ファンファーレ

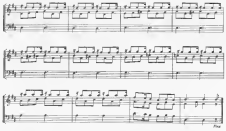
メルヘン・ヴェールのテーマ



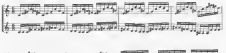
ヴィジュアル・ステージのテーマ



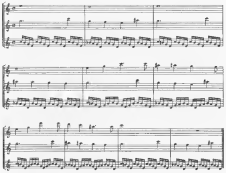
森の国のテーマ



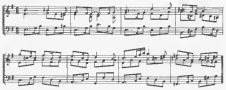
バトル



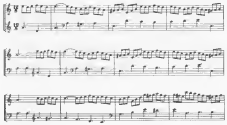
ゾーン

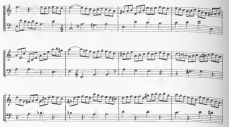


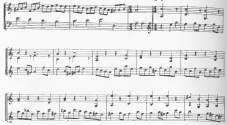
暗闇のテーマ

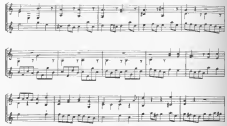


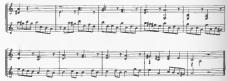
城のテーマ



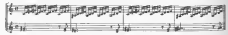




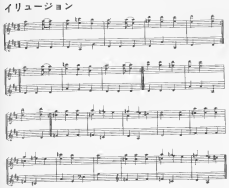




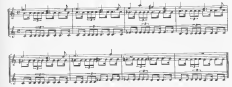
ヘル



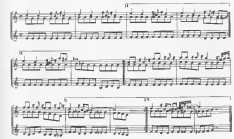
イリュージョン



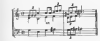
魔法使いのテーマ



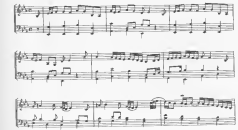
Y・Hのテーマ

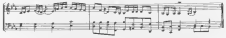


ゲーム・オーバー



エンディング

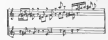




ヴェールの弾 Envelope:0.37 Noise 21

ヴェールのダメージ Envelope:2.43 32

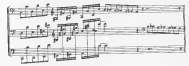
レベル3の発射音 Envelope:3.52 Noise 26



アイテム・データ Envelope:0.42 Noise 23

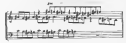
アイテムを取る音 Envelope:0.42 Noise 20

レベル1の発射音 Envelope:0.42 Noise cnt1:2→32 chd:→16

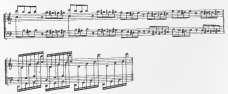


ドア・オープン Envelope:0.52 Noise 12

ウィザードの発射音(未使用音) Envelope:0.42 Noise 12



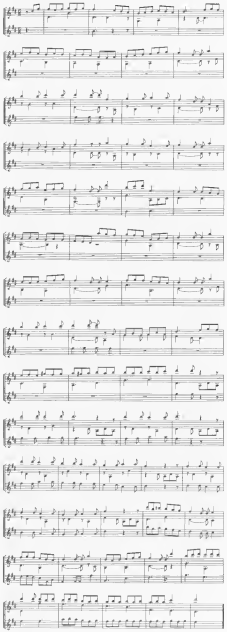
死 Envelope:4.55 Noise 20



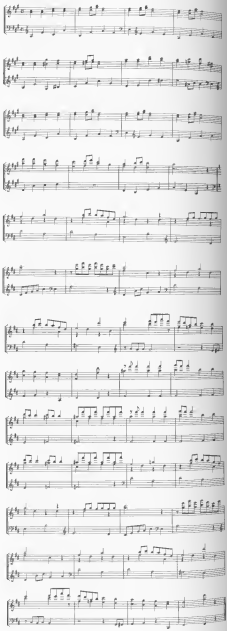
メルヘン・ヴェールⅠ

©システムサコム

1～5面のテーマ



6，7面のテーマ

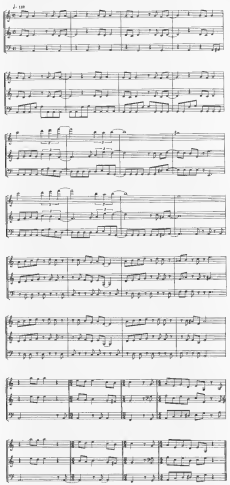


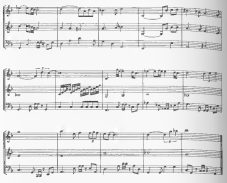
8面のテーマ

ブラスティー

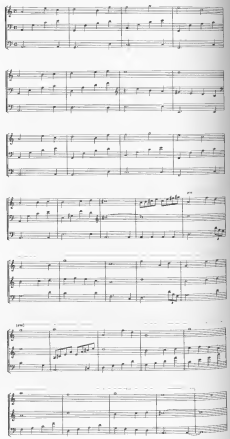
©スクウェア

BLASSTY MAIN THEME

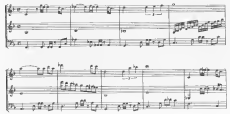


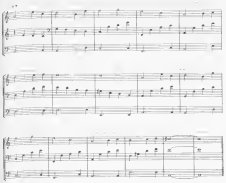


ENDING

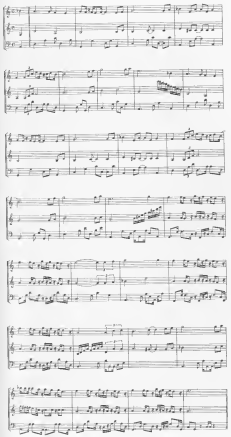


ANTHEM

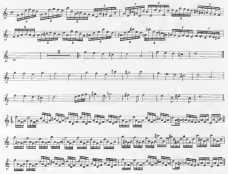




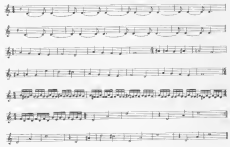
FINALE



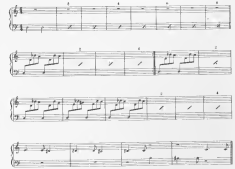
In the Maze(Part 1)



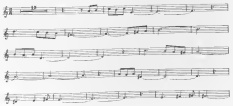
In the Maze(Part 2)

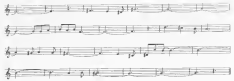


In the Maze(Part 3)

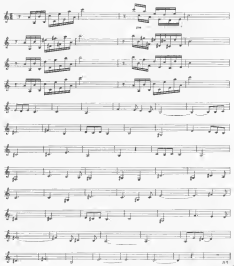


SPACE (Part 1)

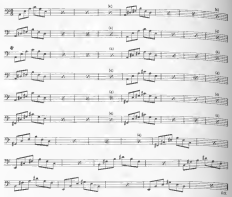


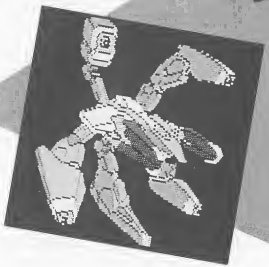


SPACE (Part 2)



SPACE (Part 3)

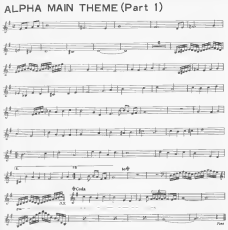




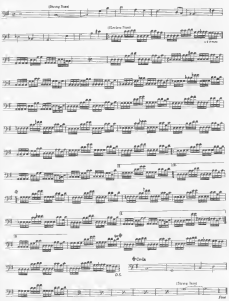
アルファ

© スクウェア

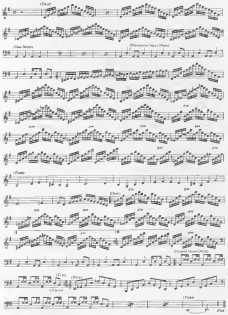
ALPHA MAIN THEME (Part 1)



ALPHA MAIN THEME (Part 2)



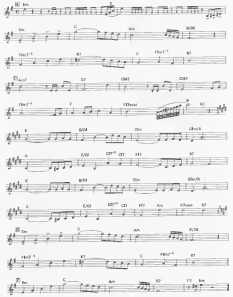
ALPHA MAIN THEME (Part 3)



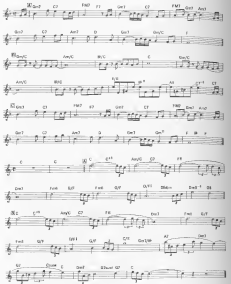
ウイングマン2

© エニックス
作曲：すぎやまこういち

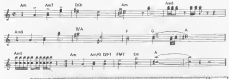
明日への翼



コーヒー・ブレイク



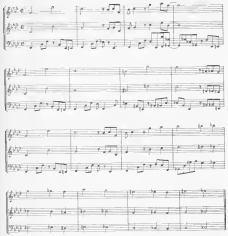
ウイングマン一戦闘



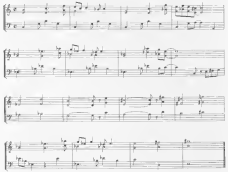
覇邪の封印

© KGD SOFT

オープニング



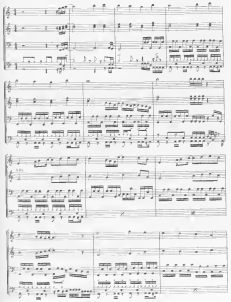
エンディング

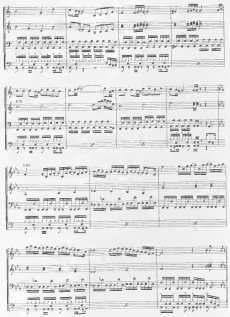


ロマンシア

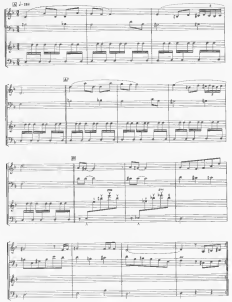
© 日本ファルコム

オープニング

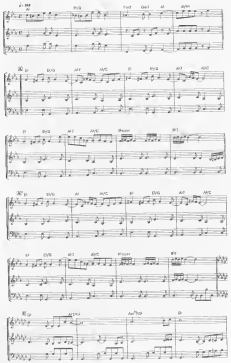


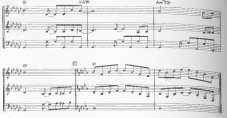


テーマ

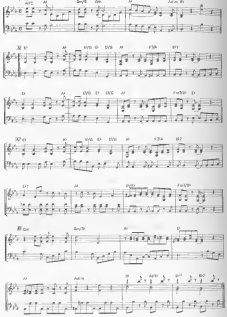


エンディング

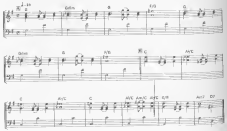




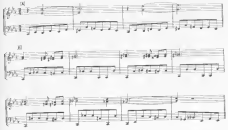
ロマンシア王国のテーマ



アゾルバ王国のテーマ

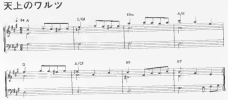


地下帝国のテーマ

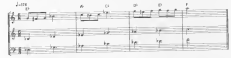


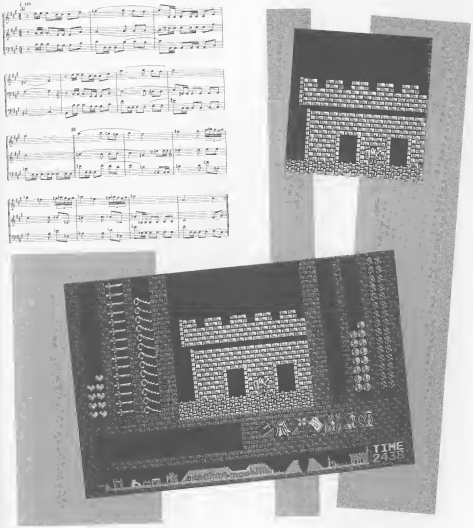
城のテーマ

天上のワルツ



ゲーム・オーバー

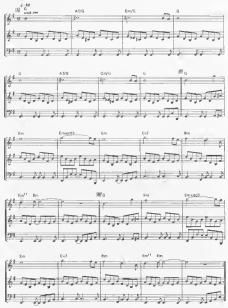




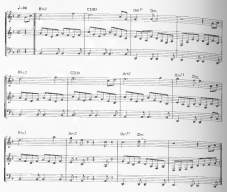
太陽の神殿 アステカII

©日本ファルコム

悲しみの夜 La noche triste

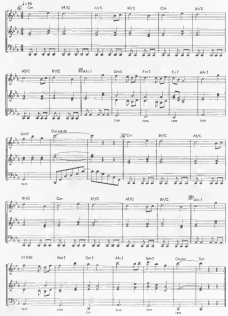


太陽の神殿 Templo del Sol

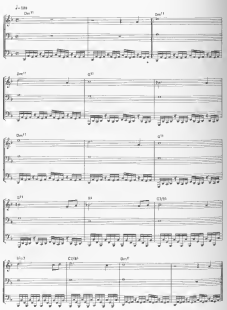


失なわれた世界 Mundo Perdido

聖なる泉 Cerote



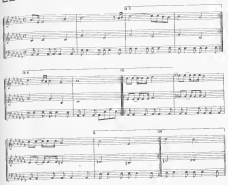
エル・カスティージョ El Castillo



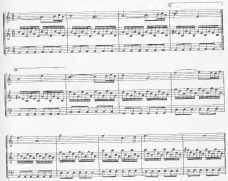
XANADUシナリオII

©日本ファルコム

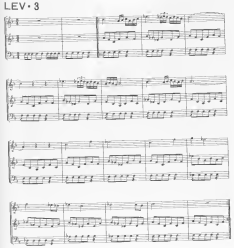
LEV・1



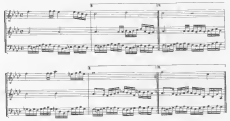
LEV・2



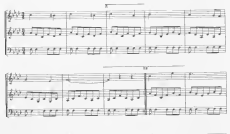
LEV・3



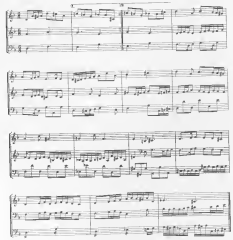
LEV・4



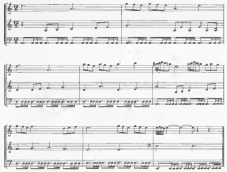
LEV・5



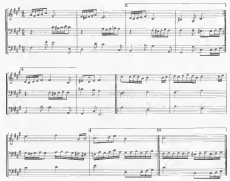
LEV・6



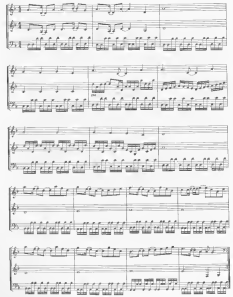
LEV・7



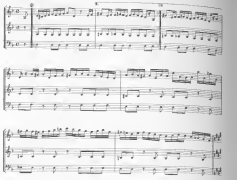
LEV・8



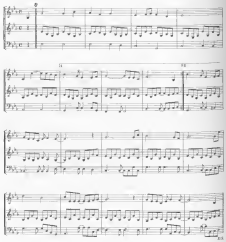
LEV・9



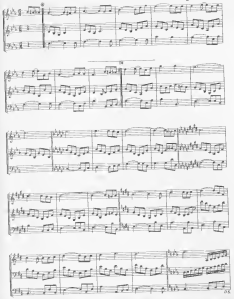
LEV・10



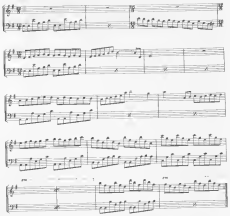
Healers



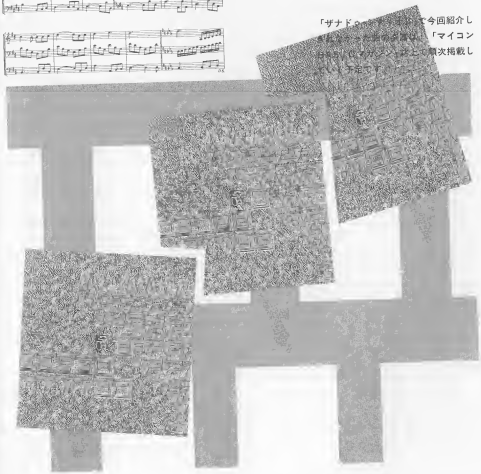
SHOP



Big Krakenのテーマ



「サナドゥ
今回紹介し
「マイコン
掲載し



特別掲載 PC-8801mkⅡSR/MR/FR/TR/FH/MH用BASIC ミュージック・プログラム・リスト

©スクウェア

■WILL

```
100 NEW CMD
110 DIM BUF%(4,9)
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140       READ BUF%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
170 DATA    35.   15.    2.    1. 4000.   10.   27.    6.    0.    0
180 DATA    31.   15.    1.   10.   10.   19.    0.    1.    0.    3
190 DATA    25.    0.   23.   15.   10.   20.    1.    2.    0.    3
200 DATA    30.    0.   18.    9.   15.   70.    2.    5.    0.    3
210 DATA    30.    5.   10.   12.   15.    5.    1.    1.    0.    3
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240       READ BUF%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 CMD VOICE BUF%
270 DATA     7.   15.    2.    1. 5000.   40.    0.    4.    0.    0
280 DATA    28.    7.    0.    3.    1.   27.    1.    2.    1.    0
290 DATA    19.    9.    0.    2.    3.   24.    1.   10.    1.    0
300 DATA    28.    7.    0.    3.    1.   51.    1.    2.    0.    0
310 DATA    13.    4.    0.    7.    0.    0.    1.    2.    1.    0
320 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
330 GOSUB *INTRO
340 GOSUB *INTRO
350 A$( 0)="l58v13o4g4.f8e4f8e8"
360 B$( 0)="l58v12o4e8c8o3z8e4o4d8c4"
370 C$( 0)="l58v15o3c1"
380 A$( 1)="f+8.d1b o3a2o4d8e8"
390 B$( 1)="f+8d8o3a8f+4o4z8f-4"
400 C$( 1)="d1"
410 A$( 2)="f2o3g+4z-12b-12z-12"
420 B$( 2)="f8c8o3a8f4o4z8f4"
430 C$( 2)="o2f1"
440 A$( 3)="z8.e1o e2."
450 B$( 3)="e2F8.E4"
460 C$( 3)="o3c2C2"
470 A$( 4)="o4z4.f8e4f8e8"
480 B$( 4)="e8c8o3z8e4o4d8c4"
490 C$( 4)="c1"
500 A$( 5)="f+8.a1b o5d2d8e8"
510 B$( 5)="f+8d8o3a8f+4o4z8f-4"
520 C$( 5)="d1"
530 A$( 6)="f2g+4z+12b-12z+12"
540 B$( 6)="f8c8o3a8f4o4z8f4"
550 C$( 6)="o3f1"
560 A$( 7)="e1"
570 B$( 7)="e8c8o3z8e2R8."
580 C$( 7)="o3c1"
590 A$( 8)=""
600 FOR I=0 TO 8
610 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
620 NEXT I
630 FOR X=0 TO 4
640   FOR Y=0 TO 9
650       READ BUF%(X,Y)
660 NEXT Y,X
670 CMD VOICE BUF%
680 DATA    35.   15.    2.    1. 4000.   10.    0.    5.    0.    0
690 DATA    17.    5.    3.    0.   10.   30.    0.    2.    3.    3
700 DATA    25.    3.   13.    4.   10.   26.    1.    2.   -3.    3
710 DATA    30.    0.   18.    9.   15.   40.    3.    5.    3.    3
720 DATA    30.    2.   12.    9.   12.    0.    1.    1.   -3.    3
730 A$( 0)="t80R32.v15o4f4R32.f4R16.f8R32.f4."
740 B$( 0)="t80R32.v15o5c4R32.c4R16.c8R32.c4.V12"
750 C$( 0)="t80R32.v15o3z4R32.z4R16.z8R32.z4."
760 A$( 1)="T80o4z4.f8e4f8e8"
770 B$( 1)="T80e8c8o4z8e4o5d8c4"
780 C$( 1)="T80c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c16"
790 A$( 2)="f+8.d1b o3a2o4d8e8"
800 B$( 2)="f+8d8o4a8f+4o5z8f+4"
810 C$( 2)="d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1E16E16"
820 A$( 3)="f2o3z+4z+12b-12z+12"
830 B$( 3)="f8c8o4a8f4o5z8f4"
840 C$( 3)="o3f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f16"
850 A$( 4)="z8.e1o e4T80R1o4f8.R16f8.T80"
860 B$( 4)="e2O5V15R1c8.R16c8.V1304"
870 C$( 4)="o3c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1C1C16C16C16C16C16C16C16C16"
880 A$( 5)="o4z4.f8e4f8e8"
890 B$( 5)="e8c8o4z8e4o5d8c4"
900 C$( 5)="c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c16"
910 A$( 6)="f+8.a1b o5d2d8e8"
920 B$( 6)="f+8d8o4a8f+4o5z8f+4"
930 C$( 6)="d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1d1E16E16"
940 A$( 7)="f2e+4z+12b-12z-12"
950 B$( 7)="f8c8o4a8f4o5z8f4"
960 C$( 7)="o3f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f16"
970 A$( 8)="z2."
980 B$( 8)="e8c8o4z8e4"
990 C$( 8)="o3c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1C1c1C16F16E16E16E16"
1000 A$( 9)=""
1010 FOR I=0 TO 8
1020 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
1025 NEXT
1030 C$( 8)="o3c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1R1"
1040 FOR I=1 TO 8
1050 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
1060 NEXT I
1070 RUN
1080 *INTRO
1090 B$( 0)="t58v12o4e8c8o3z8e4o4d8c4"
1100 C$( 0)="t58v12o3c1"
1110 CMD PLAY .B$(0),C$(0)
1120 RETURN
1130 C$( 8)="o3c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1c1R1"
```

■BLASSTY-ENDING

```
100 '------------------ BLASSTY ------------------
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 80,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ---- BLASSTY ---- ENDING"
130 LOCATE 20,8:PRINT"                                10/15/1985"
140 LOCATE 20,9:PRINT"                        COPYRIGHT BY SQUARE"
150 NEW CMD
160 DIM BUF%(4,9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190       READ BUF%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
220 DATA    35.   15.    2.    1. 4000.   10.   27.    6.    0.    0
```

```
230 DATA     31.   15.    1.   10.   10.   19.    0.    1.    0.    3
240 DATA     25.    0.   23.   15.   10.   20.    1.    2.    0.    3
250 DATA     30.    0.   18.    9.   15.   70.    2.    5.    0.    3
260 DATA     30.    5.   10.   12.   15.    5.    1.    1.    0.    3
370 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$(0)-"#32!140v13o4"
470 B$(0)-"!140v10o2"
480 C$(0)-"#5!140v15o2"
490 A$(1)-"A2:E4C4D2C8>F4P2G2E2C2<A2B8>C4D2E4F4K1D1"
500 B$(1)-">A4>G4>C4E4<C4<A>F4A4>C4<C4G4>C4E4<CF>F4A4>C4<C4<A>E4A4>C4<D4A4>D4F4R4D4<B4A4G+
4E4D4<3"
510 C$(1)-"A2.A4G2.>D4C2.C4<F2.>C4<A2.>E4D2.D4E2.E4<C2.E4"
520 A$(2)-"A2>C4E4C4D2<D4>F4P2G2E2C2<A2B4>C4<D2>C4D4C+1<A8B8>C+8E8F+8G+8"
530 B$(2)-"A4>G4>C4E4<C4<A>F4A4>C4<C4G4>C4E4<CF>F4A4>C4<C4A>E4A4>C4<E4G+4>E4<G+4#32C+1C+1
*
540 C$(2)-"A2.A4G2.>D4C2.C4<F2.>C4<A2.A4>E2.E4<A2.A4A4A4A4A4"
550 A$(3)-"V6A2>F4D4<G2.B4>G1C1F2<A4>D4<G2>E4F4G1A1"
560 B$(3)-">D1<C2>CD4E4F4E4<G<A4>D1<D2<C4D4E1<C4B2<B8G8E8G8>C+8E8"
570 C$(3)-"DZ.>D16<A16F8G2.>D4C2.C4<F2.C4D2.>D16<A16F8G2.>D4C2.<G4<A2.>C+4"
580 A$(4)-"<A2>F4D4<G1>G1A1F1G1E1"
590 B$(4)-"R1<C2>CD4E4F4E4<C4<A1>D1<B2>C4D4C+1"
600 C$(4)-"D4F4A4>D4<G4B4>D4A4C4E4G4A4<F4A4>C4F4<D4F4A4>D4<G4F4E4D4<A2.A1"
710 FOR I=0 TO 4
720 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
730 NEXT I
```

BLASSTY-THEME

```
100 '                    BLASSTY ------------------
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 80,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ---- BLASSTY ---- THEME"
                                          10/15/1985'
130 LOCATE 20,8:PRINT"                   COPYRIGHT BY SQUARE"
140 LOCATE 20,9:PRINT"
150 NEW CMD
160 DIM BUFX(4,9)
170 FOR Y=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190     READ BUFX(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VOICE BUFX,BUFX,BUFX
220 DATA     35.   15.    2.    1.  4000.   10.   27.    6.    0.    0
230 DATA     31.   15.    1.   10.   10.   19.    0.    1.    0.    3
240 DATA     25.    0.   23.   15.   10.   20.    1.    2.    0.    3
250 DATA     30.    0.   18.    9.   15.   70.    2.    5.    0.    3
260 DATA     30.    5.   10.   12.   15.    5.    1.    1.    0.    3
370 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$(0)-"!140v14o4L8"
470 B$(0)-"!140v14o4L8"
480 C$(0)-"!140v15o2L8"
490 A$(1)-"AGA8RAGA4;RAAGA4GFG8RGFG4.R4GFG4"
500 B$(1)-"EDE4REDE4.R4EDE4DCD4EDCD4.R4DCD4"
510 C$(1)-"R4A8R4A4RA4B4A4R4G4R4G4B4G4R4GG+"
520 A$(2)-"AGA8RAGA4.RAAGA4GFG8RGFG4.R4GFG4"
530 B$(2)-"EDE4REDE4.R4EDE4DCD4EDCD4.R4DCD4"
540 C$(2)-"AAAO3GAO2AAAAAO3GAO2AAAAGGGO3FGO2GGGGGO3FGO2GGGG"
550 A$(3)-">C2CF8F4.<BAB4A8B2E1G5<16A16B16A16B16>D16E16F16G16A16B16A>D16E16"
560 B$(3)-">DEAGO>CC8F4&F4.GA>ED4B2E8C<D>D4C<B8RE4"
570 C$(3)-"AAAA>GAE8ADDDDDDCAGAGGGGGGO>D+EAEEEEEC&4"
580 A$(4)-"<C2CF8F4&F4.<BAB4A8B1>E4"
590 B$(4)-"EGAG>CC8F4&F4.GA>ED2.R8<BG+A&A1"
600 C$(4)-"AAAA>ABEDADDDDDDCAGAGGGGGGO+AAAAAAAB>CC+"
610 A$(5)-"<AB>CDRDCRBC<BGA&4.AB>CDRDCR<A-BR<CRB&4."
620 B$(5)-"<DEFGRGFRBGFDE<G4.>DEFGRGFRFA-RFBG!4."
630 C$(5)-"RDDNDRBDCRBCCRBCRBEDRDDEDFFFR&4.."
640 A$(6)-"<AB>CDRDCRBC<BGA&4.AB>CDRDCR<BG+EA2"
650 B$(6)-"DEFGRGFRBGFDE<G4.>DEFGRGFRBEE<G>E2"
660 C$(6)-"RDDBDRBDRCRBCCRBCRBEDRDDEDBDEBEB<A2"
670 A$(7)-"<4.>AGA&R4EDE4C<B>C4R<GAEGDE<GR&"
680 B$(7)-"<E&E>EDE4R4<BA8&GF+G4BGAEGDE<GR&"
690 C$(7)-"A2.R4.R4A.>C4<RGA>CDDEGR<A"
700 A$(8)-"A4>>AGA&R4EDE4C<B>C4R<GAEGDE<GR4"
710 B$(8)-"E&>EDE4R4<BA8&GF+G4BGAEGDE<GR4"
720 C$(8)-"A2.R4.R4A.>C4<RGA>CDDEGR<A"
730 FOR I=0 TO 8
740 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
750 NEXT I
```


BLASSTY-FINALE

```
100 '                    BLASSTY ------------------
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 80,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ---- BLASSTY ---- FINALE"
                                          10/15/1985'
130 LOCATE 20,8:PRINT"                   COPYRIGHT BY SQUARE"
140 LOCATE 20,9:PRINT"
150 NEW CMD
160 DIM BUFX(4,9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190     READ BUFX(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VOICE BUFX,BUFX,BUFX
220 DATA     35.   15.    2.    1.  4000.   10.   27.    6.    0.    0
230 DATA     31.   15.    1.   10.   10.   19.    0.    1.    0.    3
240 DATA     25.    0.   23.   15.   10.   20.    1.    2.    0.    3
250 DATA     30.    0.   18.    9.   15.   70.    2.    5.    0.    3
260 DATA     30.    5.   10.   12.   15.    5.    1.    1.    0.    3
370 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$(0)-"!140v14o4L8"
470 B$(0)-"!140v14o4L8"
480 C$(0)-"!140v15o2L8"
490 A$(1)-"AGA8RAGA4;RAAGA4GFG4RGFG4.R4GFG4"
500 B$(1)-"EDE4REDE4.R4EDE4DCD4EDCD4.R4DCD4"
510 C$(1)-"R4A8R4A4RA4B4A4R4G4R4G4B4G4R4GG+"
520 A$(2)-"AGA8RAGA4.RAAGA4GFG4RGFG4.R4GFG4"
530 B$(2)-"EDE4REDE4.R4EDE4DCD4EDCD4.R4DCD4"
540 C$(2)-"AAAO3GAO2AAAAAO3GAO2AAAAGGGO3FGO2GGGGGO3FGO2GGGG"
550 A$(3)-">C2CF8F4.<BAB4A8B2E1G5<16A16B16A16B16>D16E16F16G16A16B16A>D16E16"
560 B$(3)-">DEAGO>CC8F4&F4.GA>ED4B2E8C<D>D4C<B8RE4"
570 C$(3)-"AAAA>GAE8ADDDDDDCAGAGGGGGGO>D+EAEEEEEC&4"
580 A$(4)-"<C2CF8F4&F4.<BAB4A8B1>E4"
590 B$(4)-"EGAG>CC8F4&F4.GA>ED2.R8<BG+A&A1"
600 C$(4)-"AAAA>ABEDADDDDDDCAGAGGGGGGO+AAAAAAAB>CC+"
610 A$(5)-"<AB>CDRDCRBC<BGA&4.AB>CDRDCR<A-BR<CRB&4."
620 B$(5)-"<DEFGRGFRBGFDE<G4.>DEFGRGFRFA-RFBG!4."
630 C$(5)-"RDDNDRBDCRBCCRBCRBEDRDDEDFFFR&4.."
640 A$(6)-"<AB>CDRDCRBC<BGA&4.AB>CDRDCR<BG+EA2"
650 B$(6)-"DEFGRGFRBGFDE<G4.>DEFGRGFRBEE<G>E2"
660 C$(6)-"RDDBDRBDRCRBCCRBCRBEDRDDEDBDEBEB<A2"
670 A$(7)-"<4.>AGA&R4EDE4C<B>C4R<GAEGDE<GR&"
680 B$(7)-"<E&E>EDE4R4<BA8&GF+G4BGAEGDE<GR&"
690 C$(7)-"A2.R4.R4A.>C4<RGA>CDDEGR<A"
700 A$(8)-"A4>>AGA&R4EDE4C<B>C4R<GAEGDE<GR4"
710 B$(8)-"E&>EDE4R4<BA8&GF+G4BGAEGDE<GR4"
720 C$(8)-"A2.R4.R4A.>C4<RGA>CDDEGR<A"
730 FOR I=0 TO 8
740 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
750 NEXT I
```

■BLASSTY-ANTHEM

```
100 ┌──────────────── BLASSTY ────────────────┐
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 30,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ─── BLASSTY ─── ANTHEM"
130 LOCATE 20,8:PRINT"                                10/15/1985"
140 LOCATE 20,9:PRINT"                        COPYRIGHT BY SQUARE"
150 NEW CMD
160 DIM BUF%(4,9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190     READ BUF%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
220 DATA    35,   15,    2,    1, 4000,   10,   27,    6,    0,    0
230 DATA    31,   15,    1,   10,   10,   19,    0,    1,    0,    3
240 DATA    25,    0,   23,   15,   10,   20,    1,    2,    0,    3
250 DATA    30,    0,   18,    9,   15,   70,    2,    5,    0,    3
260 DATA    30,    5,   10,   12,   15,    5,    1,    1,    0,    3
370 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$(0)="t90v14o4L8"
470 B$(0)="t90v14o3L8"
480 C$(0)="t90v14o2L8"
490 A$(1)="C4R>G16E16&E4D16C8.E-4&E-F16E-16&E-4D16C8.D2D6&6F6G1"
500 B$(1)="A1>C1<B-1G16&B-16>D16F16D16F16G16&B-16G16&B-16>D16F16D16F16G16&B-16"
510 C$(1)="F4.F8F16F16RF>CA-4.E-<A-16A-16RA4G4.>DG16G16RDGC4.G>C16C16RCG>C"
520 A$(2)="A2&AA>C<AC&E-2.DCGD2D6A&B-6>C1"
530 B$(2)="<E1>&E-DC<B-AGF+E-<C&B-1>E1"
540 C$(2)="<<A4.>EA16A16E&D4.A>D16D16R<AD<G4.>DG16G16RDGC4.G>DD-C4"
550 A$(3)="<<C4.>P16E-16&E-4D16C8.E-4&E-D16C16&E2D2&D<A>C<A8-4.>CD2"
560 B$(3)="<E-4.>>C16C16&C4<B-16A8.>C4<C8-1>A16A&A4G4F+2G4.AB-2"
570 C$(3)="<F2.C4<F4>C8F16F16RG7D4&G>D4.<AGD4G<G2"
580 A$(4)="<<B-2&B-<B->CDC>4.<B-A4.GF2&F6>D6C6&C1"
590 B$(4)="<G2&G>GB-B-A4.GF4.E<B-1>C16E16G16B-16&16G16B-16>C16<G16B-16>C16E16<B-16>C16E16
616"
600 C$(4)="E2.>E4<A2>C+2<G4.>DG16G16R<G4>C4C4CCCC"
610 A$(5)="<C4R>G16E16&E4D16C8.E-4&E-F16E-16&E-4D16C8.D2D6&F6G1"
620 B$(5)="<<G2&2>C1<B-1>E1"
630 C$(5)="<F4.>C8F16F16RCFA-4.E-<A-16A-16R>EA-G4.DG16G16RDGC4.<GC16C16REG"
640 A$(6)="A4.EFA71&G16F8ED&D2.D2&D6A&B-6>C1"
650 B$(6)="E1A1B-1G1"
660 C$(6)="A4.>EA16A16RE<A>D4.A>D16D16R<AD<G4.G>G4G4<<GR>C16C16R4<A4"
730 FOR I=0 TO 6
740 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
750 NEXT I
```

■FINAL MESSAGE……

企画スタートからきから月、ずっとみなさんの お手元に この本をお届けすることができました。出版まぎわになって、高熱でダウンノクなどというハプニングもあって、1986年内に、はたして発売できるかノとヒヤヒヤ、スリリング な場面もありましたが、多くのみなさまのご協力を得て、発刊することができました。ありがとうございます。

特に、各ソフトハウスのみなさまには、たいへんお世話になり、感謝いたしてムります。

また、毎日、何10通も寄せられる、読者のみなさまからのほげましの言葉にも、はんもうこの勇気づけられました。ありがとうございました。

★掲載ソフト発売元所リスト

■システムサコム：〒130 東京都墨田区両国3－22－8 ☎03-635-5145

■スクウェア：〒104 東京都中央区銀座3－11－13 ☎03-545-3519

■エニックス：〒160 東京都新宿区西新宿8－20－2 ☎03-366-4345

■シャシングラビット：〒665 兵庫県宝塚市中州1－2－24-503 ☎0797-73-3113

■工画堂スタジオＫＧＤソフト：〒162 東京都新宿区市谷台町11 ☎03-353-7724

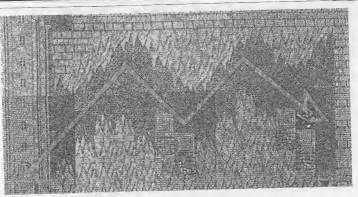
■スタークラフト：〒171 東京都豊島区雑司が谷3－22－3 ☎03-988-2988

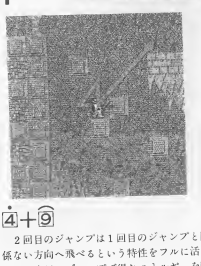
■日本ファルコム：〒190 東京都立川市柴崎町2－2－19 ☎0425-27-6501

ザナドゥ・シナリオII アフター・ケア……

本記事はマイコンBASICマガジン1987年3月号に掲載したものです。

変形二段ジャンプ





⑥＋⑦

左下のワザの応用。このテクを使えば、1度も逆さつららに当たることなく、レベル5のいばらの山を切りぬけることができる。まさに芸術的なワザだ。

④＋⑨

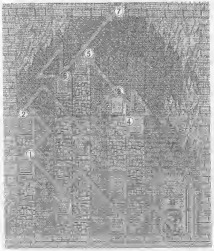
2回目のジャンプは1回目のジャンプと関係ない方向へ飛べるという特性をフルに活用し、1度目のジャンプで得たエネルギーを⑨の加速ジャンプに利用するという高度なテクニック。

シナリオIIの最難所!!

ボクが「レベル5のVork'sのある周辺のエリアからどうやって脱出したらいいのか良くわからない」と書いたら、さっそく沼先テクニックだけでそこから脱出する方法を送ってきてくれたワワモノがいた。**福島県いわき市の浜田洋平クン，岩手県稗貫郡の藤原誠ニクン**他数名。

はっきり言ってキミたちはエライ!!

さて、その方法だけど、まずVork'sのドアの前から7を使って①へあがる。そこから9＋7で②の位置へ。そして、9で③にたどり着く。そしたら、④の位置から左上の変形ジャンプを利用して、6＋7で⑤へ。さらに、⑥の位置から4＋9を使って、⑦のハシゴにたどり着けるってわけだ。ウーン、コイツはまちがいなくシナリオⅡの最難所だぜっ!!



スクープ!! これがキャラクターレベル17だっ!!

本来ならば16までしかあがらないキャラクター・レベルを、なんと17にあげてしまったというすごいレポートが届いた。たしかに、経験値6,553,500たまればレベル17になるんだけど、おそらく最初から最後まで すべてのモンスターを倒（または魔法）だけで倒さなければ到達できないはずだから、なみなみならぬ苦労があったにちがいない。オマケに、**新潟県新潟市の塚本裕之クン**、**群馬県伊勢崎市のH.Ren Iクン**からは、なんとレベル17に到達したキャラクター・ディスクが送られてきた。

まあ、おそらくMr. 本屋もレベル17に達することは想定しなかったのだろう。ファイター・レベル17は、なんとウィザード・レベルの1，つまりNovice Wizardになってしまうのだ。さらに、そのときのNext Exp.の表示が2,000になっているからもう1度テンプルに入れば、ファイター・レベルは18 (Initiate) にあがってくれる。これを何度もくり返せば、ファイター・レベルは無限にあがっていき、途中で暴走しそうになるが、レベル64で再びNovice Fighterに逆もどりするってわけだ。参考までに、ファイター・レベル一覧表と写真を何枚か紹介しておこう。

（第1表）シナリオⅡ・ファイターレベル一覧表

レベル	名　　前	そのレベルに必要な経験値
0	Novice Fighter	0
1	Aspirant	3,000
2	Battler	10,000
3	Fighter	20,000
4	Adept	30,000
5	Chevalier	50,000
6	Veteran	75,000
7	Warrior	100,000
8	Swordman	150,000
9	Hero	200,000
10	Swashbuckler	250,000
11	Myrmidon	400,000
12	Champion	600,000
13	Super-Hero	800,000
14	Paladin	1,000,000
15	Lord	1,250,000
16	Master-Lord	1,500,000
17	Novice Wizard	6,553,500
18	Initiate	2,000
19	Trickster	5,000
20	Prestidigitatr	11,000
21	Evoker	17,000
22	Conjurer	30,000
23	Theurgist	59,000
24	Thaumaturgist	75,000
25	Magician	107,000
26	Phantasmist	139,000
27	Enchanter	203,000
28	Warlock	267,000
29	Sorcerer	395,000
30	Necromancer	683,000
31	Illusionist	811,000
32	Wizard-Lv 15	1,067,000

33	Master-Wizard	1,230,000
34	Examine Enemy	6,553,500
35	※①	1,184,600
36	Healing	0
37	※①	1,179,300
38	Ignite Lamp	0
39	※①	1,221,500
40	Warp-Up	0
41	※①	1,128,700
42	Warp-Down	0
43	※①	1,128,700
44	Dig ground	0
45	※①	1,144,300
46	Negate time	0
47	※②	1,126,300
48	Can Fly	0
49	※②	1,126,300
50	Pass Wall	0
51	※②	1,126,300
52	Fade you	0
53	※②	1,126,300
54	Make Wall	0
55	※①	1,156,000
56	Unlock door	0
57	※①	1,223,600
58	Transform	0
59	※②	1,126,300
60	Melted Wall	0
61	※①	1,230,600
62	Put ladder	0
63	※①	1,238,200
64	Novice Fighter	0

◀これが本来ならば限界のレベル16、レベル17にあげるためのNext Exp は6,553,500だ

◀ジャーン！　これが前人未踏のレベル17だっ!!　なんとファイター・レベルなのに、ウィザード系の名前になってしまうのであった。

◀ウィザード系の最高ネーム、Master-Wizardに到達すると、おつぎのNext Exp は再び6,553,500

◀レベル34以降は、絶々とおかしな名前が急増する。おそらくディスクの要なる部分を読みだしちゃってるんだろうね

◀これが暴走ネームのその①。表の中の※①というのがこれのことだ。Next Exp が0というのがオカシイ

◀レベル47では、画面全体がグチャグチャになってしまう。表の中の※②というのは、これのこと

◀レベル64で、レベル0のNovice Fighterにもどった。64という数字が、なんとプログラム内で処理していることを感じさせる

Silver-RoseをAcidの代わりに使う!!

タワー内の迷宮でSilver-Roseを使って壁を人面石に変え、いったんその部屋をでてからもう1度もどってくると、人面石のあった部分の壁が通路になっているのだ！　ただし、このテクが使えるのは、上と左側の壁のみ。

Acidの使えないレベル11では、とくに有効なテクだよね。

なお、木屋さんに聞いた話によると、このテクは偶然にできちゃったものだそうで、おもしろいからプログラム中に残してあいたんだそうだ。こうした配慮はうれしいっ!!

◀上の壁に向かってSilver-Roseを使う

◀いったんとなりの部屋にて

◀再びもどってくると、ホラ、このとおり!

すべての文字モンスターと簡単に戦う

全部で何種類いるのか、いまだに完全にはわかっていない文字モンスター(260ページ参照)。しかし、**京都市伏見区の川上鈴太&川口聡クン**から送られてきたこのテクを使えば、簡単にほぼすべて(と思われる)の文字モンスターと戦うことができるのだ。その方法は、以下のとおり。

①十分に鍛えた剣(Vorpal-Weaponが良い)と、Hourglass, Mattockを用意する

(第2表)文字モンスター一覧表

名前	ヒットポイント	所有アイテム	使用魔法
PC-8801mkⅡSR	25,560	2,550 Food	
PC-9801VM2	25,560	Ruby	
X1C/X1Turbo	25,560	30 Food	
FM-7/77/AV	10,000	2,550 Gold	
PC-8801mkⅡ	200,000	Ruby	
PC-9801UV/UV	2,000	2,550 Gold	
PC-9801F/VF	200,000	30 Food	
IBM	300	Dagger	
Basic Master	500	20 Gold	
X1 C	500	20 Gold	
PC-8001	300	30 Gold	
Computer	250,000	Fire Crystal	Death
PC-6001	300	30 Gold	
FM-8	2,000	35 Gold	
PC-6001mkⅡSR	500	30 Gold	
KANASU	350,000	2,000 Gold	
F Computer	300,000	2,000 Gold	
Aspirant	100	2,000 Food	
WARRIOR	100,000	2,000 Food	
MSX	5,000	Red Potion	
SONY	100	Lamp	Deluge
SHARP	300	Short Sword	
NEC	300	Key	Deluge
Apple IIc	5,000	30 Food	
Apple IIe	5,000	Red Potion	
FUJITSU	300	Pendant	Deluge
HITACHI	300	Lamp	
National	700	Spear	
Yamaha Yamoo	200	Vorpal Weapon	(透明モンスター)

注) これはPC-88SR版のデータで、X1版にはAspirant, WARRIORの代わりにFalcom……, Kouich.Hというモンスターが存在している。

②まずレベル1の写真の場所へ行き、Hourglassを使ったらすぐにCTRL+0でセーブする。

③つぎに前作のAディスクを使ってゲームを立ちあげると、写真の位置にキャラクターが現れる。

④ここで文字モンスターを全滅させ、左はじのなぬめ下にMattockで穴を掘る。

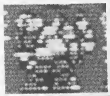
⑤そしたら、右はじに行って、Hourglassの効果が切れるのを待つ

⑥すると、続々と文字モンスターがやってくるのだ/ 左右を行ったりきたりしていれば、なおさら文字モンスターが出現しやすくなる。

Xaren(ザレン)はどこに?

レベル10にいるモンスターに、Xaren(ザレン)というヤツがいるのは、245ページのとおり。ところがところが、**千葉市の佐原正人クン**他から、レベル10のどこを捜してもXarenが見つからないという質問のハガキが届いた。正直なところ、ボクの別冊の写真はファルコムさんのモンスター表示ディスクから撮影させてもらったもので、たしかにボクがゲームをプレイしたときに作成したデータ表を見ても、レベル10にXarenという名前はない。

まさか怒れキャラなのでは?と思い、すぐに木屋さんに電話してみた。それによると、単なる設定ミスでゲームに登場しなくなってしまったんだそうだ。なるほど、それでレベル10には、Vampireが4部隊もでてくるわけか……。

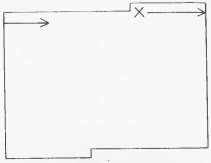


◀まぼろしのモンスターとなってしまったXaren。動いているところが見たかった!!

シナリオⅡ・住所の法則!!

シナリオⅡのマニュアルについているショップ・ガイドの住所の法則が、**奈良県生駒郡の生田友和クン**の封書によってほぼ明らかになった。

ショップ・ガイドの住所というのは、



(第1図)ザナドゥの外世界の形

という形で表されているのだが、A, B, Cというのは、それぞれつぎのようなことを意味している。

- A……Atlantic Tunnelならレベル1の1段目、Arcadian Tunnelならレベル1の2段目というようにレベルの中の地域名を表す。
- B……この本にでているとおり、ザナドゥの外世界というのは、第1図のような形になっている。その×印の位置を0として、矢印のように16進数で数えていったときの3ケタの16進数がBとして示されている。
- C……レベル1ならMapleford, レベル2はFilaneというように、そのレベル名を表している。

機種間のデータの互換性について

なんと88版のシナリオⅡとX1版のシナリオⅡの間でデータに互換性があることが判明した。X1版のCディスクを88で使用すると、ちゃんとゲームが起動してセーブしてあった場所からはじまるというのだ。ただし、自分が完全な透明で、アイテムのグラフィックも変になるとのこと。だから戦闘モードでNeedleなどの魔法を使って自分の位置を確認しなくちゃいけないってのはツライぜ/ これをレポートしてくれたのは、**山梨県東山梨郡の野沢 隆クン**だ。

デカキャラを変える!!

シナリオⅡでは、レベル1のタワー内でW

hite Dragonなどの強大なヒット・ポイントを持ったデカキャラが現れることは，もうみなさんご存知のとおり。**千葉県習志野市の川上　徹クン**からは，少々邪道だけどキャラクター・レベル2程度でそのWhite Dragonを倒す方法のレポートが届いた（注：X1版のみで確認）。

その方法とは，White Dragonの部屋に入る前にDディスクを前作のAディスクに入れ替えておくというもの。すると，White DragonはなつかしのBig KRAKENに変わってしまうのだ！　ヒット・ポイント20,000程度だから，楽勝で倒せる。ただし，Big KRAKENを倒す前に，ポーズをかけてAディスクとDディスクを再び入れ替えておかないと悲惨なことに……。

なお，このワザは他のシナリオIIのデカキャラにも使えるようだが，ヘタをすると逆に強くなってしまうこともあるそうだ（例：Marivoux→KRAKEN Giant, Great Kraken→KARTTIKEYA）。また，デカキャラによっては，このワザが使えないヤツも当然いるらしい（デカキャラの種類が5→12と大幅に増えたからね）。

レベル11完全マップ!!

「レベル11のマップを作ってくれる勇者が現れること待ってるゾ！」と書いたら，さっそくたくさんのみなさんからレベル11の力作マップが送られてきた。

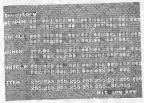
Silver−Rose＋Mattockで地面を掘り進んで位置を調べるという方法以外にも，Silver−Rose＋Mantleでつながりを調べるという方法，さらにはFire Crystalをこまめに使ってレベル10のマップとの相対位置を元にマッピングするという方法もあったようだ。

たくさんのレベル11マップの中でも最高のできばえの**埼玉県岩槻市・清水　毅クン**の作品（右の図）を掲載しよう。他にもキレイなマップを送ってくれた**大分県大分市・安達貴弘クン，長野県大町市・東　厳クン，神奈川県津久井郡・沢塚和重クン，群馬県高崎市・佐藤道夫クン，群馬県新田郡・山口賢二クン，千葉県市原市・木下　章クン，奈良県生駒郡・生田友和クン**他たくさんのみなさん，どうもアリガトウ!!

「DS][−MASTER」を使う方法

最強の隠しホーム「DS][−MASTER」は，いったんリセットしたあとはスタートと同時にチェックされてしまい，シナリオIIでは使用不可能のように思われていた。だが，**広島県東広島市の王村英一クン**らのハガキによって，その隠しホームを使って何度もゲームをリプレイする方法が確認された！

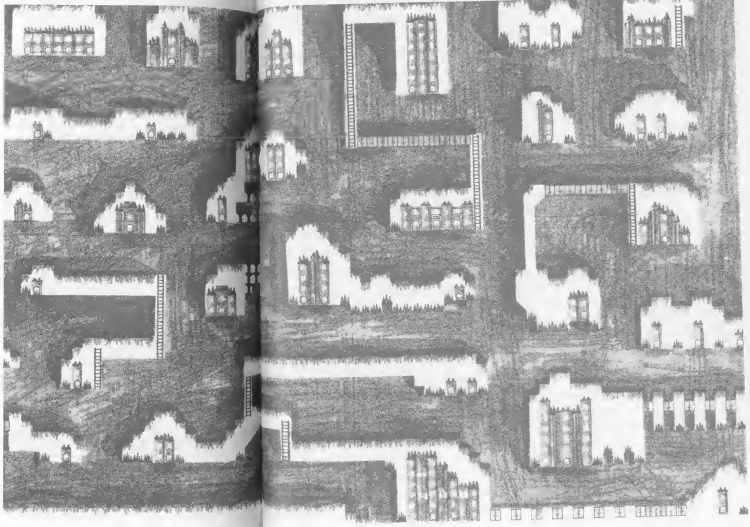
やりかたはいたって簡単。リセットしたらはじめのタイトル音楽を絶対鳴らさないように，スペース・キーをずっと押しっぱなしにしていればいい。つまり，タイトル音楽の入っているプログラムの中に，「DS][−MASTER」をチェックするルーチンが入ってたってわけなんだ。

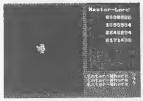


◀メチャクチャ強いキャラ，DS][−MASTERがでも，ゲームを解くときは，この名前を使わないようにっ！

裏ワザPART 3

これは**東京都新宿区の金沢淳一クン**からのレポート。レベル11などにある，入るといきなりデカキャラに会うタワーにランプをつけずに入る。すると自動的にデータがセーブされるはずだから，すかさずリセットを押す。そうすると，なんと外世界がまっ暗になってしまっているのだ。カボッッ!!





▲ひえー，外世界がまっ暗だあ。「Enter－Where？」という表示があることからも，外世界だってことがわかってもらえるだろう。Lampを使えば元にもどる。

デカキャラの下に簡単にまわりこむ方法

できそうで意外とできないのが，デカキャラの下にまわりこむってワザ。これを確実にやるためには，デカキャラの部屋に入ってロードがはじまったら，8キーを押しっぱなしにしておく。そして，マイキャラが2回，上の壁にぶつかったら，キーから手をはなせばいい。すると，デカキャラがマイキャラに引っかかって，宙に浮いたような状態になる。そのまま6キーを押せば，すんなりデカキャラの下に入れるって寸法だ。これは**福岡県久留米市の丸山哲矢クン**のレポート。

ちなみに，下からデカキャラを倒すと，自分までつぶされて死んでしまうっていうのは

《第3表》レベル間つながり表

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
←			→	←		→	←		→
→		←	→	←	→	←	→		
←				→	←				
					←	→			

▲こんなふうに簡単にデカキャラの下にまわりこめる。だけど，いまいち実用性がないんだよな，これが…

ⓑワザＰＡＲＴ２にあったと思う。

レベル間つながり表

各レベル間のつながりかたを表にまとめて紹介しよう。表の書きかたは，**大阪府茨木市の大塚健二クン**のレポートを参考にさせてもらった。まだシナリオⅡを解いていないという人は，これを参考にしてがんばってくれ（**第3表**）。

チャレンジ//パソコン
AVG & RPGⅡ
©1987
昭和62年10月20日　第1刷発行　定価1,650円
1989年6月20日　第4刷発行（本体1,602円）
著　者　山下　章
発行人　平山秀雄
発行所　(株)電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田
1－11－15
電話(03)445－6111
振替 東京5－51961
印刷所　奥村印刷㈱
製本所　㈱堅省堂
落丁・乱丁はお取り替えいたします。